

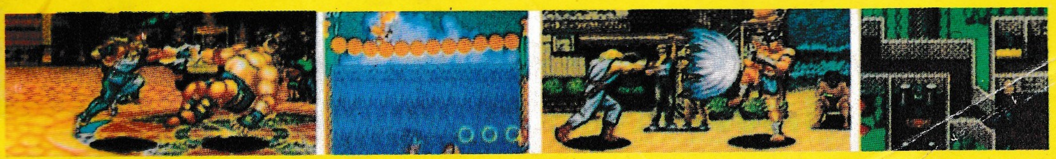
RPG超级巨作，勇者斗恶龙·V完全攻略

PC史上的最强格斗，快打至尊

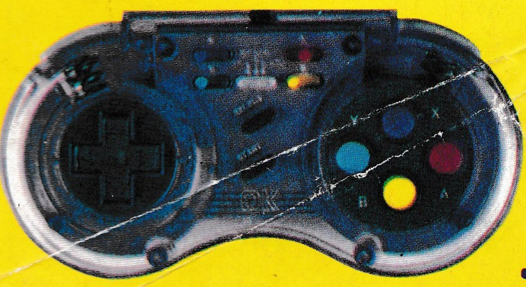
音速小子索尼克，格斗四人组

天舞三国志，三国正史上的天舞之灵

Game集中营



电玩英雄们，立即行动起来，
以笔作刀枪，杀向GAME集中营，把
你们对电玩的全部仇恨与热爱倾吐出来。



精华专辑

1994. 12

最新出擊——电子游戏攻略

Game 集中营

任天堂 RPG超级巨作 **勇者斗恶龙V** 完全攻略

天舞三国志 三国正史之上的天舞之灵

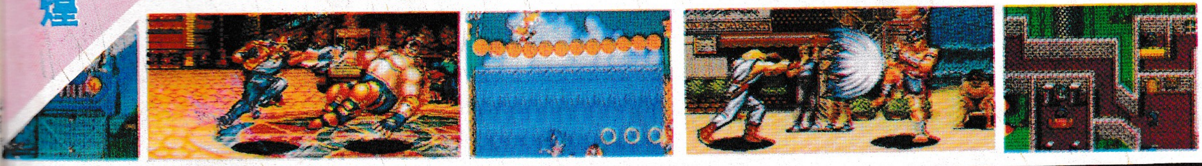
任天堂十年辉煌



世嘉明星 **音速小子索尼克** **格斗四人组**

PC史上的最强格斗 **快打至尊**

世嘉大战任天堂



电子游戏综合娱乐专辑

闯关族的舞台

重风

有歌星，影星就有追星族，有电子游戏就有闯关族，天经地义。

中国大陆到底有多少台家用游戏机，恐怕无人知晓，据说有几千万台！粗粗算来，也就有几千万闯关族！港、台、日本游戏杂志多如牛毛，而大陆闯关族们至今还没有个属于自己的舞台，本系列专辑便应运而生。

一位十六岁的中学生赐名“Game集中营”，妙极。电子游戏有三个要素：好玩、趣味、创新。“Game集中营”这个名字挺好玩，有趣味，不拘一格，就让它做为闯关族的舞台，给诸位高手搭一个场子。不过有一句题外话致家长们，此“集中营”里绝对都是Game，不必太较眞了。

现在，让我们杀

进



Game 集中

1 闯关族的舞台

天堂任鸟飞

4 勇者斗恶龙V

12 赌神·双六

16 踢王

23 天舞三国志

24 爆炸俄罗斯

26 双截龙

30 快打旋风

PC游戏室

32 快打至尊

世嘉世家

彩2 音速小子索尼克 II

彩4 忍者龟

34 米老鼠与唐老鸭

36 铁甲万能侠

40 格斗四人组

42 午夜克星

44 亚生命战争

46 紫禁城

47 世界杯足球

49 NBA职业蓝球

營 NO·1



昨与今

50 世嘉大战任天堂

52 十年辉煌任天堂

54 任天堂探秘

渗透波

- 勇者五代三潮 55
- 世嘉 VR 56

57 大侦探俱乐部·攻关秘技

打余茶座

- 闯关族 58
- 不可不玩 59

60 死亡游戏 幻想者

62 新手培训车间

63 二手货市场

64 电玩大势——编后谈

《Game 集中营》

编　　辑/《Game 集中营》电子游戏系列专辑编辑部
主　　任/熏　风
主　　编/田　松
编　　委/熏　风　韩　友　刘儒德　邱兆龙
友情设计/麦醒媛
美　　编/王　跃
摄　　影/周志伟
责任编辑/李可亮
协　　办/北京视野图书选题信息事务所
　　　　成都天达科技文化中心

出　　版/北京科学技术出版社(京)新登字 207 号
开　　本/16 开
印　　张/4
印　　次/1994 年 12 月
印　　数/1——20000 册
书　　号/ISBN7—5304—1472—0/T·294
定　　价/4.80 元
编辑部地址:北京海淀白石桥路 48 号
邮　　编:100081
电　　话:2015511—256

勇者斗恶龙V

快速攻略

巴帕斯是一国之君，这一日其妻产下一子，在妻子为子命名后，发生了意外之事……

主角张开眼，迎接清晨的微光，刚才的情景是一场梦？身边的父亲巴帕斯是位流浪的旅人，主角将梦中的情景告诉父亲，父亲微带笑意，他知道主角还未清醒，要主角走出船舱吹吹海风。

出了船舱的主角，吹着清凉的海风，的确睡意全消，在漫长的旅途内，无聊是难免的，于是便找几位船员聊天，而这些熟识父亲的船员，只是带着神秘的笑容，说父亲是位了不起的人。主角走了一会儿之后，船长要主角通知父亲船已入

> 在遥远的过去，依邪恶意志复活的大魔王，将自己进化为最强之生物，但在数位勇士的带领下，人们击碎了大魔王的意志，夺回了世界的和平。
>
> 数百年之后，在这片广大的土地上出现了旅行的一对父子，父亲不知为何不断延续这恼人之旅？拥有天空血源的勇者何在？

港。主角走入船舱，告诉父亲。父亲喃喃自语，已经有两年没回来过了。父亲出舱后主角也尾随出舱，父亲已在下船处等着，并提醒主角，柜子里的东西，不要忘了拿（柜子里可找到药草）。下船后告别船长，港口已经有人来接船了，这时父亲要主角四处走走，有要事相谈，便与接船的男子交谈起来。无聊的主角走着走着，出了港口，谁知遭到了怪兽的袭击。

正当危险时，父亲赶到，三两下便解决了这些小怪兽。在主角的心目中，父亲是最强的。这时父亲便带着主角来到了一座小村庄。

第一章 初生之犊

父亲与主角一踏入村子，立刻受到村人的欢迎，似乎都对父亲非常的熟识。父亲带着主角来到一位名叫山久的家中，在这还有位小女孩比安卡，父亲与山久聊天，主角便与小女孩来到楼上，一同回忆幼时的情景。这时小女孩的母亲上楼，带走了小女孩，说主角长途旅行后，必须早点休息。

主角下楼后，父亲说他有事先出去。无聊的主角便在村内四处走动，在旅店的楼上，见到了小女孩及其母亲，由她们口中得知，父亲很忙，进洞窟采药的人一直未归，他非常担心，于是勇敢的主角便决定代替父亲走一趟洞窟，查探采药之人为何未归。

主角踏入洞窟，在洞窟内找到了采药人，原来被大岩石压住了。主角急忙推开岩石，采药人解除了危险就回村了。无聊的主角当然还是要四处走走，在洞窟内，见到了一只史莱姆（通常史莱姆是主角最喜欢修理的对象），当然冲上前的主角，马上吓呆了这只无辜的史莱姆，史莱姆马上表明，它并没有恶意，并告诉主角按蓝色钮可进行调查，不必唤出指令栏。

主角回到山久家中，父亲带着小女孩及其母亲，一同前往亚鲁卡帕镇，医治小女孩父亲的病。一行人出村后西行，来到亚鲁卡帕镇，进入旅店中，将药带到，父亲表示要在此观察。于是主角便要离开，小女孩比安卡也要和主角一同散步。

两人在镇上闲逛，听说从前雷奴鲁城住着正直的国王及美丽的王妃，但因无子而一族灭绝，最近雷奴鲁城夜里都传来可怕的哭声。在镇上，两人见到两个小孩在欺负一只像猫的小动物，小女孩不忍心，上前阻止。两位小男孩表示，要主角们赶走雷奴鲁城的鬼怪，才肯罢手，并将这动物交给主角。

两人回到旅店，父亲也要回村，比安卡的母亲见天色已晚，便留下父亲在旅店里过夜。在夜里比安卡来到主角床边叫醒主角，表示要前往雷奴鲁城赶鬼，年幼好奇的主角，赶紧起床，随着比安卡出门。

两人偷偷地溜出镇，北行来到了雷奴鲁城，但发现城门深锁，只好寻找其他入口。在城右侧找到了进城的梯子，于是两人由梯子进城，中途比安卡被鬼怪捉走，所幸在两座墓碑处找到了比安卡，之后在城内的藏书室，见到一位女幽灵，正要靠近询问时，她开启了通往地下室的秘道，由秘道进入，见到了王妃的幽灵，王妃希望主角能帮助他们回到他们的墓。

主角两人继续前进，见到了国王的幽灵便一路赶上。国王说，他是头一次见到有如此勇气的人。数年前鬼怪住进此城，使国王及王妃不得安宁。国王请求他赶走鬼怪头目。心地善良的主角，当然答应这个要求。国王在前带路，要主角跟着，并说厨房内有火把，可照亮黑暗的地方。

先至厨房找到火把，跟着来到城内原本黑暗的地方，用火把照亮通道，发现另一个阶梯。由梯而上，击退众鬼，找到鬼王。鬼王正离开王座向外走，两人合力制服了鬼王。鬼王离去后，国王及王妃的灵魂飘来，带着两人来到墓前，国王及王妃终于可安眠地底，而国王也给了保贵的谢礼“黄金护符”。

两人带着疲乏的身子，回到了镇上，天明后，两人至男孩处，去要被欺侮的小动物，并为它取名“波隆哥”，回到旅店时父亲已打点完毕，准备回村子。于是主角依依不舍地离开了比安卡，回到了故乡的小村。

第二章 生离死别

回到了山久家中，休息一夜，父亲表示要留在村中，有事必须思考。主角四处闲逛，来到了不常来到的酒店，在酒店柜台上见到了一名身形隐约可见的人，相当的怪异，于是主角上前搭话。这男子十分惊讶主角能看见他，他要主角同他前往村内唯一的地下室，在那里可清楚地见到他。

好奇的主角在山久家的地下室见到了这位男子，他说他是妖精名叫贝拉，并说主角有特异能力。突然主角的父亲来了，说听见了外人声音，并提醒主角小心着凉，然后就走了。

贝拉告诉主角，他的国家现在有危难，希望主角帮助，详情可由普瓦先生处得知。贝拉离开后，屋里降下一座不知通何处的长梯，缘梯而上，便来到了精灵之国的村子，在此村子见到了族长普瓦。普瓦说，精灵一族的重宝被盗，没有春风之笛，便无法将寒冬转换为春天，难怪在现实世界里，如此的寒冷异常。主角答应族长帮助找回重宝后，贝拉也加入了寻找春风之笛的行列。

在村内四处探问下，得知北方有个冬之国，有座冰之馆，但入口被上了锁，另在旅店得知，西边洞窟住着一名矮人，善作钥匙。大伙决定先到西方洞窟，寻访这位钥匙名人。

大伙在西边找到了这座洞窟，但矮人表示他的技法，已被封在洞窟最深处的宝箱内。既然如此，只好先寻找放技法的宝箱，所幸在最底层找到了。

离开洞窟后大伙来到了封闭的冰之馆，打开了上锁的门，在冰之馆中找到了盗走春风之笛的撒鲁。击败撒鲁后，其身后出现了雪之女王，原来这一切都是雪之女王暗中搞鬼，于是愤怒的主角集中力量，击倒了雪之女王，由身边的宝箱夺回了春风之笛。

大伙回返妖精村之后，见到族长普瓦，普瓦表示由衷的谢意，并告诉主角，在主角长大后，若有什么困难之处，可来到这里，一定尽力帮助。在春风之笛的吹奏下，气温慢慢回暖，主角也在飘花中被送进了山久家地下室。

回到山久家中，山久说父亲找不到主角，已先走一步前往莱因哈特城，刚走，只要加快脚步便可以追上。于是主角赶紧出门，准备出村时，村口的卫士说父亲仍未出村。主角四处找寻，在教会中找到了父亲。父亲表示就要出发了，要主角在神前祈祷，而父亲先至村口等待。

在神前祈祷之后，来到村口，跟着父亲，通过关卡，来到了莱因哈特城，晋见国王。在国王退下身边士兵后父亲也要主角退下。主角离开父亲，在王城上下四处走动。从城内人们口中得知，王子亨利是个性情怪异的人。回到国王那里，父亲已不在此处，国王希望主角和长子亨利交个朋友。

主角前往亨利的房间，在通道处见到了父亲，父亲也希望主角与亨利成为好友。无可奈何，只好至亨利房间见见这位个性怪异的王子，谁知王子坚持要主角做部下，只好答应王子。这时王子表示，要主角去取屋内宝箱中的部属证，没办法只好进内侧房间，开启宝箱时，时却发现宝箱已空无一物。

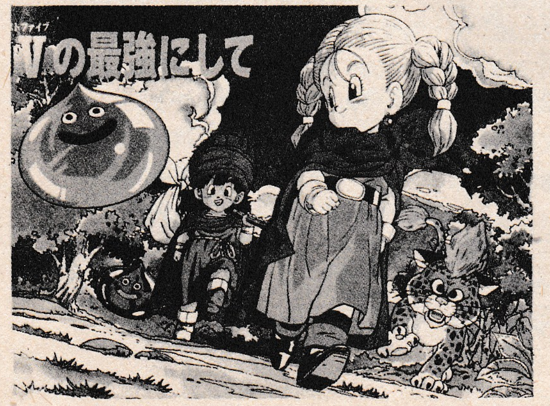
回返找王子时，发现王子已经不知去向，来到通道询问父亲，父亲也没见到王子出去这时父亲也心急了，带着主角来到亨利房间去寻，没想到这家伙又冒了出来，父亲很不好意思地走了。之后王子又玩同样的把戏，主角仔细思考，一定有什么密道，于是在搜索下发现了椅子下的密道阶梯，由阶梯而下，果然发现了王子。

就在这时，突然冲进两名大汉，将王子押上船走了，主角赶紧找到父亲，告诉父亲王子被捉的消息，父亲带着主角沿路追赶，后来又丢下主角追出王城而去，留下的主角也想前往，于是在城内询问有无可疑之地，得知城北东方有个大洞窟。

主角出城后前往东方洞窟，进入其中，中途见到匪徒，得知都是王妃的主意。在内中见到了父亲与魔怪打斗，父亲实在太强了，两三下便清理干静。父亲见到主角前来也无法再赶主角回城，于是守护着主角乘上小舟，来到洞内的牢房。父亲破门救了王子。

但这时出现魔怪阻拦，于是父亲要主角先带着王子出去，主角拖着王子冲出洞窟，但在出口处，却遇到邪教大神官凯玛，主角现在的实力远无法抵抗凯玛，被打倒在地，这时父亲及时赶到，凯玛便召唤魔怪牛头兽及马头兽，在父亲的强力攻击下两魔兽被击退，就在这时凯玛竟以主角的命要挟父亲。可怜的父亲在不还手之下被两魔兽击倒，在气绝前，父亲告诉主角，母亲尚在人世。这时凯玛发出魔法火焰烧尽了主角的父亲。

主角无力抵抗，父亲被害。凯玛发现了主角身上的黄金护符，他喃喃自语，将护符毁坏，带着主角及王子以魔法飞跃离去。



第三章　新的冒险之旅

十年之后，在苦役的严酷的环境下，主角及王子都长大成人。这一日主角找到了亨利，表示想脱逃的意念，主角的心中还挂念着父亲临终的话，要找寻尚在人世的母亲。于是主角四处找寻机会，东走西探，不觉天色已晚，在士兵们的命令下大伙全回屋休息。

一早起床后，大伙在感叹中，又开始了一天的劳役，主角来到了地下搬岩场，见到一名女子被鞭打在地，亨利再也忍不住，上前与监工发生冲突，主角也上前协助，击倒两名监工，在一阵混乱下，引来了大群的士兵，将两人押进牢房。

主角及亨利两人在牢房内正不知如何，一名士兵前来，带着被鞭打的少女。原来这名士兵是少女的兄长，名叫约书亚，他透露当神殿造成后，这里的苦工都要杀掉，所以约书亚希望主角带其妹一同逃离，要主角乘着大木桶流出，约书亚将主角之物还给主角后，开启水道，主角们便进入木桶，随波流出水道。

一阵昏迷之后，主角醒来发现修道院中。他找到了女子玛利亚，玛利亚交给了主角1000元旅费，主角又开始新的冒险旅程。在修道院门口，遇见了亨利王子，主角向亨利表示要开始找寻母亲的流浪生活，于是亨利进修道院告别，院长及玛利亚都出门为主角送行，并告诉主角北方有个大镇欧拉库鲁贝里之都，也许可探知些消息。

主角北行来到了欧拉库鲁贝里之都，在此地下室遇见了一名怪兽爷爷，他说主角有特殊能力，能使怪兽心意悔改，但必须先找到马车。主角在镇上走走，得知夜间有个贩卖珍贵物品的地方，于是主角们在镇外等到天黑，再进入镇内，于夜间珍贵物品贩卖处，购得了一辆马车。

在镇上稍作休息，北行回到已荒废的山达罗兹村，由一老人处得知，父亲在洞内藏有重要的东西，于是大伙乘着小船进入洞窟，在洞窟内找到了天空之剑及父亲的留信，原来父亲长年在外流浪，就是要找寻被恶者捉走的母亲玛莎，因母亲具有通魔界的能力，所以必须找出真正勇者，配着天空之及防具，才能进入魔界，救出母亲，但至今仍未找到防具及真正的勇者。

看完了父亲的留信，拿起了天空之剑，回到村子，出村向西来到亚鲁卡帕镇，得知亨利的父亲已死，由亨利之弟继位，但民声不佳。于旅店休息时，亨利心里难过无法入眠。早起后，在镇内得知比安卡于七年前，卖掉了旅店，一家人搬到海那边的山中之村。另外在酒店中，若在柜台边不喝酒，可探知关于勇者的传说。

关于勇者的传说，就是黑暗帝王复活后，出现一名身着天空之铠及盔，手持天空之剑的勇者，打倒了黑暗帝王。但经过数百年后，勇者早已蒙主恩召归位，然而他的子孙或许还在人世。离开镇后来到关卡处，士兵本要拦阻，但王子提起幼时之事，士兵认出亨利，便让路给主角们通过。

大伙来到了亨利的故乡莱因哈特城，进城时，亨利表示，不要透露身份，要先看个究竟，四处瞧瞧。亨利发现许多奇怪的家伙，而亨利因未表明身份，无法入城，这时亨利想起城外有密道，大伙乘着小舟，由护城河桥下密道，进入城内，中途地牢中见到了被关在牢中的太后。

大伙潜入了王城内，见到了亨利之弟帝鲁，亨利小声以幼时之事暗示帝鲁，于是帝鲁退下了大臣，向亨利表示，在仓库的书架中，有书记载，关于不可思议之镜的事。帝鲁将钥匙交给主角后，大伙前往上锁的仓库，进入仓库，由书架上日记得知，南方有座塔，塔内藏着一个不可思议之镜，可映出真实原状，但塔门只有修道院的人才能开启。

大伙由地下室的传送点，来到南方之塔处，这时大伙先回转至修道院，向修道院中弹琴的修士表示来意。修士表示，只有心地纯洁的少女，才能开启塔门。大伙带着玛利亚来到南方之塔，在玛利亚祈祷下开启了塔门，冲上塔顶找到了宝镜。

取得宝镜后，返回王城，来到王城楼上，帝鲁正面对两位真假太后，在宝镜的映照下，左边的假太后原形现出，击倒怪物化成的假太后，终于真相大白。

隔日，王城内恢复了和平，而亨利表示要留下辅助帝鲁，并告诉主角比斯达港船只已靠岸了，可至港口乘船继续旅行。告别了亨利，在城下镇里听到关于遥远的西方之国有惊人道具的传说，于是主角便到港口，登船西行。

主角平安的来到了港都波特西鲁米。在旅店中见到两名巨汉正在找一名农民的麻烦，主角上前为农民解危，农民说，他的村子出现了怪兽，就住在南方的卡布基村，农民希望主角能驱走怪兽，主角一口答应，农民便交给主角1500元，作为一半的酬劳，便先行回村。

主角随后也来到卡布基村，一进村长家，就见到一名男子愤愤离去，在村长处得知，怪兽是由西边而来，其余都不知情。

主角离开村子向西行，来到了巨大的洞窟，在洞窟内找到了一只野兽，感到十分熟悉，好象是幼时饲养的象猫的小野兽，于是主角取



出了比安卡送的发带，便使它想起来，果然是波隆哥，波隆哥便加入了主角的冒险行列。

在波隆哥的身后，主角见到一把刻有纹章的剑，原来是父亲惯用的剑，十年来波隆哥一直守护着它，主角回到村子后，村长表明已无妨碍，取得村长的赏金后，便离开村子，前往港都的西方，来到了鲁拉凡镇，在此镇中见到一名研究古代魔法的老人，老人有种跳跃魔法，但还少了鲁拉月草，便由地图指示地点，要主角前往，并告知必须在夜间才能看到它发出的微光。

主角在老人的指示下，穿过西边高地，来到地图指示之处，夜晚，果然见到有一处发出微光，找寻调查后采到了鲁拉月草，将草带回镇上。老人十分高兴，马上进行实验，在一阵爆发后，主角悟得跳跃魔法。

第四章 感情的选择

离开镇后，一路南行的主角，来到一间野外旅店，得知亨利结婚的消息，于是主角运用跳跃魔法，赶往莱因哈特城，向亨利道贺，在城内国王帝鲁告知，勇者使用的盾，听说在沙拉布拿镇，而大臣告知，欧拉库鲁贝里，贩卖着旅人的地图，对于主角旅行非常有帮助。

离开莱因哈特城，主角先赶到欧拉库鲁贝里，在夜间购了旅人之地图，再由鲁拉凡镇南行，通过地道后，来到了沙拉布拿镇，一踏入镇内，就见一名美少女追着小狗而来，主角挡住了小狗后，少女表示这小狗从未亲近过陌生人，询问了主角的姓名后离去，主角来到酒店，在酒店中得知鲁顿曼今天在家中发表重要消息，原来其女要物色结婚对象，另外得知天空之盾，是鲁顿曼的家传宝盾。

为了取得天空之盾，主角来到了鲁顿曼家中，在此已经有几位男士等待，表示爱慕，这时鲁顿曼下楼，主角也跟着几位男子一同进入客厅，在坐定之后，鲁顿曼表示，要娶他的女儿有个条件，必须取得水及炎两戒指，而娶其女儿可获得传家之宝盾。

鲁顿曼告知炎之指，在流着溶岩洞窟后，便带着女儿上楼，原来在村口遇见的美少女，就是鲁顿曼的女儿，为了求取天空之盾，主角上楼，问清楚炎之戒指，就在东南方的洞窟内，主角便赶紧离开镇，前往溶岩洞窟。

主角来到了溶岩洞窟，进入其中，在最深处，找到了炎之戒指，这时出现了三名专护的溶岩巨人，打倒巨人后，取得了炎之戒指，主角便带着炎之戒指，回沙拉布拿镇，将戒指交给鲁顿曼。

在泉水包围之处，鲁顿曼告诉主角，水之戒指，在泉水包转之处，在镇外的船只可供主角使用，虽然无明显目标，但主角离镇后，便乘上小船沿河而行，前往河的上游，中途遇水门阻挡，在告示牌上指示，开水门必须至山奥之村，于是主角下船，来到小山坡中的山奥之村。

进入了山奥之村，在村内见到了比安卡的父亲，闲聊了一会，比安卡也回到家中，两位青梅竹马的男女，就这样交谈一夜，太阳升起了，比安卡为主角做早餐，这时比安卡之父说，比安卡并不是他亲生女儿，用餐后比安卡表示要与主角同行，前往冒险。

有了比安卡的加入，便开启了水门，来到河川的上游，发现一座可疑的瀑布，由瀑布而入，到了一个充满水的洞窟，找到了水之戒指。

大伙赶回沙拉布拿镇，将水之戒指交给鲁顿曼，鲁顿曼十分高兴，已把主角认定为女婿，但这时少女芙萝拉看出了比安卡对主角的爱意，便表示要让主角选择他所爱的人，鲁顿曼表示，让主角考虑一夜，并将比安卡安置于别庄里。

夜里烦燥的心情使主角无法入睡，两人都如此的好，实在让主角无法选择，心烦的主角，只好四处走走，但不觉得走向比安卡所在的别庄，在此比安卡也未入睡，虽然比安卡的口中，显出不在意的言语，但让主角更为心痛，最后主角的心里有了决定，便返回旅店安心入睡。

次日主角醒来，来到鲁顿曼家中，当然主角还是选择对主角怀着深深爱意的比安卡（若选择芙萝拉则在战斗时，无法以指令指示战斗）。成为新娘的比安卡，便被送往别庄准备，这时鲁顿曼要主角前往山奥之村的道具店，拿取订制的头纱，主角出镇后，赶往山奥之村，在山奥之村岩洞内的道具屋，取得了头纱，赶回镇上。

回到镇上后，进入别庄，将头纱为比安卡戴上，两人便踏上教会礼堂，这时亨利夫妇也赶到，主角与比安卡，便在隆重的婚礼，及众人的祝福下，结为夫妇。一夜恩爱后，比安卡也了解主角必须旅行的原因，于是夫妇一同踏上冒险之旅，两人来到了鲁顿曼家中，向鲁顿曼告别，这时鲁顿曼很大方的将家传之宝让出，主角便可在鲁顿曼身后宝箱内，取得了天空之盾，而鲁顿曼告诉主角，在波特西鲁米港的船，可让主角自由使用。

主角们离开沙拉布拿后，来到波特西鲁米港，在酒店中得知，出海后一路南行，可到达一座沙漠之城，那里有勇者之墓，于是主角上船，一路南行，通过遥远的海洋，来到了这片沙漠之地，在绿洲竟发现了一座小屋，在屋中的老人处，得知沙漠之城，特鲁帕多鲁城就在南方，而东南方是金属王所住的岛屿。

主角踏出绿洲后，向西行来到了特鲁帕多鲁城，在城的地下，找到了女王，在女王的带领下，大伙来到勇者之墓，见到了勇者的天空之盔，主角拿起天空之盔试戴，却无法戴住，由于天空之盔是女王国中保护之物，主角也不便强取，只好再找到女王，向女王告知找勇者的动机。

女王也能看出主角的心，于是告诉主角，巴帕斯是东之国古兰巴尼亚的国王，可前往巴帕斯故乡看看，主角告别女王，再乘船渡海，登上东边大陆，来到了一家野外旅店。

在旅店中，主角得知越过山区，便可前往古兰巴尼亚，在旅店中休息后，便进入北边山，进入山区内，来到一个老婆婆居住的地下室，在此借宿。夜里老婆婆前来，主角发现全身乏力，但奇怪的老婆婆不仅未伤害主角，还使主角提升了五点的攻击力。

离开了老婆婆居住的地下室，登上山区，来到了山中小村吉索多，比安卡突然倒地，似乎有病，所幸在旅店休息后，体力完全回复，于是大伙再度踏入山区，越过山区之后，主角们平安的来到了古兰巴尼亚城。

第五章　勇者的诞生

大伙踏入了古兰巴尼亚城，在城外小屋中，找到父亲旧属山久，山久表示现王位正由巴帕斯之弟代理，于是山久带着兴奋的心情，带着主角进入王城，来到国王面前，国王欧吉隆得知主角尚在世，也非常高兴，但在这时比安卡又不支倒地。

经过诊断，比安卡已怀了主角的孩子，在欢喜之余，主角又来到国王处，国王欧吉隆表示，现主角平安归来，理应将王位让出，这时大臣进言，历代国王都必须至试练洞窟，拿取王家之证，而试练洞窟在城东的森林中，虽然国王担心主角的安全，但大臣的进言有理，也只有接受。

主角休息一夜后，便出城前往东边洞窟，开启密门进入洞窟内，又遇一颗巨岩及水门。经主角思考，悟出巨岩是阻止大伙被冲走的，于是将巨岩推到身后，开启了水门，顺利的进入洞窟，但又遇一处只见一大排石柱而无通道的地方，四处搜索，找到了一支断成一半的石柱，一推石柱，便启动开关，现出了通道。

由通道进入后，取得了王家之证。正要离去时，出现了三名大汉阻挡，击倒这些来路不明的人后，大伙返回王城晋见国王，国王见主角平安归来，非常的高兴，便吩咐大臣准备即位大典，将王位交还给主角。

此时来人通报，比安卡就要生产了，主角上楼看过比安卡后，又下楼等待，不久来报比安卡已经生下了婴孩，于是主角兴奋的冲上楼去，比安卡竟一举生下双胞胎一男一女。主角为孩子取名后，一夜过去，便是主角的即位大典。

主角在欧吉隆国王的宣布下，坐上了王座，成为国王，主角随着众人，来到楼下见城内的百姓。由于新国王登上王位，全国上下都在狂欢中倒地不起，主角心中百感交集，在王城楼上，意外地发现比安卡母子全失踪了，主角赶紧下楼寻找，耳边忽然听见房里传来婴儿的哭声，主角回头至房里找寻，在床下找到了躲在床下的保姆及婴孩，由保姆口中得知，比安卡被魔怪捉走，这时山久也上楼，表示和二十年前相同的情形。

一夜过去，大伙都醒来了，在厅上商讨，发现大臣已不见踪迹，主角在大臣房内，找到了一只天空之靴，而城民曾表示见过大臣飞往天空，主角下定决心找寻比安卡，踏出城门，展开新的冒险故事。

出城后的主角，穿上了天空之靴，咻——的飞至天空，降落在北方的一座野外旅店，在旅店中得知大群怪兽向北方山区而行，并听说山上的塔内住着可怕的怪物。

出旅店向北行，果然在山区中发现一座塔，踏入塔内避开了许多机关，（对于火焰炮，可利用岩石阻挡。）中途见到倒地的大臣，一路上登上塔顶，其间遭遇20级的恶鬼及奇美拉35级，击倒这些强敌后，便可见到马头兽，然而马头兽身上布满结界，使主角们无法攻击，在这时比安卡身上放出了奇异的光芒，除去了马头兽的结界，在众人合力下，击倒了马头兽。

倒地的马头兽，以不敢相信的眼光望着比安卡，原来比安卡就是承继勇者血源的人，但这时马头兽以最后的生命力量，集中施法，使主角及比安卡完全石化，而马头兽也在施法后死去。

在这时寻宝者来到，见主角及比安卡二座石像，便当成异宝搬走，另外一方面，欧吉隆正担心主角的下落，这时有人来报，在北方见到过主角，于是欧吉隆便派人全力追查主角的下落。

搬走石像的寻宝者，来到了市集中，开始拍卖石像，有位仁兄以高价购得，将石像带回其家中，这家人正喜获第一个小宝宝，于是将主角石像当成守护神，放置在庭院。日子一天天地过去了，婴儿也一天天地成长，突然有一天，由天上降下两只怪兽，捉走了小孩，愤怒的男主人，推倒了主角的石像，日子又一天天过去了。

这一日山久带着主角的儿女，找寻至此，见到了主角的石像，便吩咐主角的女儿以杖治疗了主角的石化，清醒的主角，见到山久及儿女，父子相逢后，大伙都回到城内。

主角于欧吉隆处得知母亲的故乡在遥远的北方（地图指示处），而山久表示，已唤来怪兽爷爷，酒店处的柜台，也能集合人类的同伴。带着儿子及女儿，主角一行人便再度出发找寻母亲及妻子的下落。

由于发现比安卡之子，就是拥有勇者血脉的人，于是带着儿子，前往沙漠之城，拿取天空之盔。天空之盔在主角之子的头上，变得非常合适，而从前取得的天空系防具及武器也适合主角之子穿戴，没想到千辛万苦要找寻的勇者，就是自己的儿子，主角也感到相当意外。

第六章　天空之城

带着儿女一同乘船北行，来到母亲故乡的大陆，却发现由陆路无法前往，在大陆的东边海岸，找到一个水道入口，乘船穿过水道后，顺利地来到母亲的故乡耶鲁哈本村，有位老人表示，在村内可找到飞毯及魔法之钥，于是大伙仔细搜寻，找到了飞毯及魔法之钥，另外见到了四名长老，由长老处得知，母亲具有开启黑暗世界之门的能力，必须救出母亲，再封住黑暗世界之门。

大伙出镇后，便乘飞毯，来到地图中央的大岛，在此大岛上可找到通往天空之城的塔，踏入塔中之后，在塔中找寻，发现一位仅存者，得知天空之城已沉入湖底，可取熔岩之杖，将阻挡洞口的岩石溶去。

带着熔岩之杖，来到被岩石所阻的洞窟，使用熔岩之杖后，天降下高热熔去了岩山，大伙便顺利地踏入洞窟，在洞窟内到处都要乘坐矿车，一出差错就必须重新来过；在中途见到一名男子，乘着矿车不停的绕，这时主角帮助他按下了切换开关，解了这名男子之危。这名男子表示，他是天空之城人，名叫普山，在此被困了二十年，今日幸被主角所救。普山加入行列，与主角们共同前往天空之城。

进入天空之城后，普山带着主角来到王座处，在王座后方找到了隐秘的阶梯，普山带着主角前往台座，发现台座上的光球不见了。普山说，天空之城沉入湖底的原因，就是黄金护符不见了。这时主角想起幼时之事，便告诉普山，黄金护符已破碎，普山说，护符是妖精国古代之王所制，或许找寻妖精王能够帮得上忙。

主角们脱出天空之城后，四处打听，在修道院得知，沙拉布拿镇东边有个通往妖精之村的森林，于是大伙便赶往沙拉布拿镇，顺便拜访很久不见的鲁顿曼。

找到了鲁顿曼，鲁顿曼请求主角前往山奥之村西边的小岛，看看庙中某个壶的颜色，主角们前往观看，见是红色。回到镇上，鲁顿曼已前往高塔，主角们便登上高塔，告诉鲁顿曼，壶现为红色。鲁顿曼便说，壶中恶魔已复活。于是鲁顿曼急忙离开高塔。

突然远方传来巨响，一只巨大的恶魔走向高塔，主角们奋力抵抗恶魔，将恶魔除去，取得高塔上留下的宝箱，取出宝箱之物，竟然是最后之钥。

大伙离开沙拉布拿后，向东行来到了通往妖精之村的森林，在森林中见到一间住家，这儿的居民说，只有小孩子才有可能看见妖精。离开了这户住家，四处探索下，见到一堆正在烧的火堆，而主角的儿子竟能见到妖精，于是在妖精的带路下，大伙顺利地来到了妖精之村。

进入妖精之村，见到许久未见的贝拉族长波瓦先生，波瓦似乎早已料到主角会前来。主角告知来意后，波瓦便交给主角角笛，要主角前往找妖精女王，定可获得帮助。在波瓦的指示下，主角找到了群山环绕的小湖（于天空之塔北方），乘着小船来到湖中央，主角吹起了角笛。这时由湖中浮起了巨城，大伙便踏入城内。

在城内见到了妖精女王，妖精女王表示已无能力复制，但交给主角一个光之护符，表示具有控制时间的能力，要主角好好使用。主角们来到城楼上的左侧，在此有位妖精要主角站在地图前，主角按指示而行，突然主角被掷入时间漩涡内，清醒时已回到十年前的山达罗兹村。

在村内找到幼时的主角，这时主角便以光之护符与黄金护符掉包，取得黄金护符后，主角便赶紧脱出村子，回到原来的世界。大伙离开妖精之城后，便直奔回天空之城，将黄金护符交给普山，普山将护符安置于台座上，突然天空之城缓缓的升起，浮在半空中。

由于天空之城浮起，城内的水也退去了，主角们在天空之城内四处查探。有人告知，天空之城中没有名叫普山的人，主角也感到非常奇怪，另外在一位老人处，获知要使龙神复活，必须前往北东方之岛的波布鲁塔，在柜中取得具有奇妙的效用的勾绳。

这时主角可驾浮起的天空之城，向东北方行进。来到地图左下角，岩山围绕的岛屿，找到了波布鲁塔进入塔内，塔中有许多环扣可利用勾绳移动，在塔内首先找到一

名修士，得知龙神之眼，被二只可怕的怪兽夺走。在主角的四处找寻下，找到了牛头兽及凯玛两兽，这都是主角的杀父仇人，——解决后，取回龙的双眼。主角们将龙的眼装回龙之巨像，龙口便张开，伸出舌头为桥，主角便进入巨像内部，取得龙之杖及龙之护符，带着这两件异宝，回到天空之城，与普山见面，普山向主角索取龙之护符后，突然化身为巨龙，原来普山就是龙神的化身。龙神交给主角一个天空之铃可利用此铃，召唤巨龙前来。

主角踏出天空之城，乘上唤来的巨龙，一举冲上圣山上的神殿，在神殿外侧的屋子，打倒怪兽，取得天空之铠，进入神殿。发现教主竟然是母亲玛莎，这时玛莎劝主角顺服。当然充满正义感的主角，绝对不可能妥协，这时假玛莎现出原形，原来是邪教的神官，击倒神官后，在比安卡石像前的图案中央调查，便可找到秘道阶梯。

由阶梯续进找到了邪教真正教主伊普尔，击倒伊普尔后。伊普尔死后，留下了生命之戒指，主角带着戒指正要脱出时，戒指传来母亲的声音，回到比安卡石像处，生命之戒指发出光芒，而比安卡也回复原态。

一家平安团圆，回到了王城，主角便向欧吉隆表示，要进入魔界救助母亲，于是带着儿女，来到了母亲故乡耶鲁贝佛，在长老处得知，带着三只戒指，进入水之神殿内，便可开启魔界之门。

第终章　最后决战

主角带着三只戒指，水、火、生命戒指，踏入了水之神殿，将三戒指戴在女神像手上，便开启了通往魔界之门，这时又传来母亲的声音，并且留下了一颗贤者之石，带着贤者之石，主角踏入魔界，首先来到魔界唯一的村子杰范拿村。

在村子购足装备休息后，北行来到了魔城，进入魔域，中途见到了母亲玛莎，母子相见固然欣喜，但玛莎感到魔王之力太强，于是以全部生命之力，封住了魔王强大的魔力。母亲死后，父亲的灵也到来，为主角打气，然后带着母亲的灵离去了。

痛失双亲的主角，似乎也没有太多的时间悲哀，便踏入迷宫中，首先在传送带迷宫中，取得神圣之勺及最强的太阳之冠，再前往圣水池，将水吸尽，露出了阶梯，来到移动地板迷宫，在稍加运用智慧后，很容易的通过迷宫，终于来到大魔王宫殿之前。

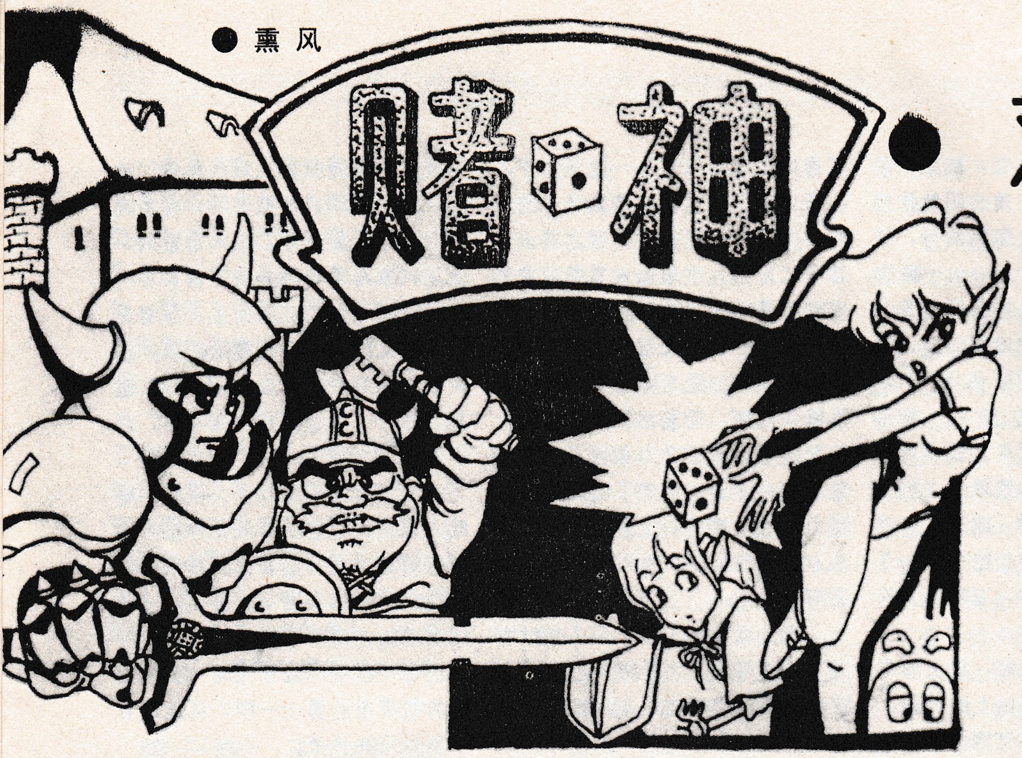
在通道上见到一个宝箱，主角正要开启宝箱时，二只巨兽破门冲出，击倒这两只地狱犬后，在宝箱中取得超金属之牙，进入宫殿内，便见到飘浮于空中的魔王密鲁多拉斯。于是主角们一涌而上，恁着勇气及正义的力量，将魔王击败，这时魔王开始进化，成为最强的魔龙。经过一场超激烈的战斗后，终于除去了大魔王。

击倒大魔王之后，大伙脱出魔域，来到天空之城，向龙神报告这个好消息，龙神也非常的高兴，便亲自载主角们回返，于是便是一段结束动画，向亲朋好友报喜后，游戏也告一段落，当然主角一家也象别的故事里的勇士一样，从此过着幸福快乐的日子。

● 韩



● 熏风

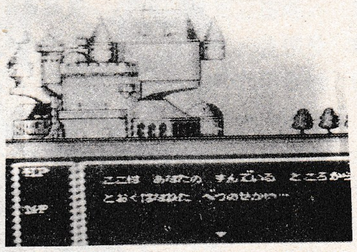


● 双六

九十年代以来，角色扮演类游戏（ROLE PLAYING GAME）逐渐成为电子游戏节目的主流。91年任天堂推出的八位机游戏中，RPG即占了三分之一。以生产《双截龙》、《洛克人》、《热血》系列等暴烈游戏闻名的泰克诺斯公司又推出力作《赌神》，并以7.25分的高分名列当年RPG节目的榜首。

《赌神》不是依赖于游戏者灵敏的反应或明智的选项来控制情节的发展，而是别出新裁地把中国古代流传到日本的“双六”棋引入游戏，在关键时刻用掷骰子来决定敌我双方的命运。生死存亡，定于天数。小小骰子，拨转乾坤。难怪神经脆弱的“闯关族”要大呼“晕菜”！“救命”！《赌神》以其偶然性，冒险性，刺激性和谲诡的变化开创了一种新的游戏类别——骰子游戏。

目前大陆虽有“七龙珠”、“圣斗士”等RPG游戏卡，但由于都是东洋的原汁原味洋字码，中国的“闯关族”还无法消受，只好望屏兴叹。据说已有厂家能将《赌神》全部汉化，让处于饥饿状态的闯关族们——尤其是知识水准较高的大中学生——大快朵颐，饱打一顿，倘真如此，那可是“功德无量”了。本文先把《赌神》的故事和玩法简要地介绍出来，让闯关族们先赌（睹）为快，做为日后当“赌神”的资本。



塞兰多王国从很久以前就集聚和孕育了众多伟大冒险家。许多为寻求传说中的财宝和神迹的冒险家也不远万里来到塞兰多王国。如果人们遇到什么困难，便可以向冒险者们请求帮助。这是个为冒险家而存在的国家，是冒险家的乐园。有一天，象往常一样，四位旅行者（勇士）来到国王身边……

人物介绍

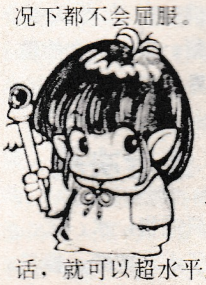
在冒险开始以前，先介绍一下四位勇士吧！在这个游戏中，四位勇士必须一个一个地进行冒险。所以了解每一个人物的个性，熟悉他们的情况，是使冒险成功的秘诀。

法依塔



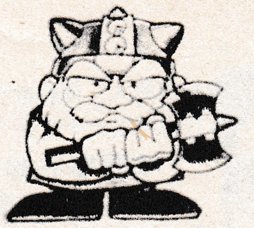
不太会使用魔法，但攻击力却出类拔萃。功夫全面，无论什么情况下都不会屈服。

艾尔夫



身体非常弱小，但有很强的攻击力。如果善于保持体力的话，就可以超水平发挥了。

特瓦普



如果赤膊上阵的话，没有人比得上他。因为他腕力盖世无双。但他也有致命的弱点，那就是使用魔法是个二把刀。



哈夫·艾尔夫

很有心计的智慧型人物。如果使用魔法正合时宜的话，前途不可估量。

正确使用四位勇士

初次游戏时，明白了作战诀窍，作战环境，先选择自己喜爱的人物。根据出场人物的不同，必须准备的事项也会不同。要及时调整自己的战略，迅速地掌握人物个性，对应着画面，分别使用四位勇士，才能得到完美的结局。

赌徒们

赌徒是什么呢？

在战斗中帮助主人公们的角色就是赌徒。共有六位赌徒，我们称之为赌徒1号至赌徒6号。号数越大，本事也越大。他们的作用是给敌人设置难题，障碍，颤动地面，使点数变化等等。但有些赌徒并没有想象中那样厉害，所以不可过分依赖。

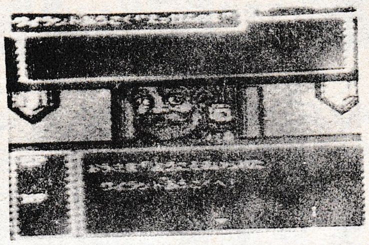
操作说明

手柄的基本操作是A键决定战斗、交谈等指令、掷骰子、打开窗户。B键取消命令和关闭窗口。十字键用于上下左右移动。开始键和选择键基本不使用。

好吧，游戏开始

游戏开始，选择开始键，再按A键。于是出现两个冒险记录（记录A、记录B），塞兰多王国的冒险者从基尔特出发，把游标移到想去的地点，按下键。

会见国王

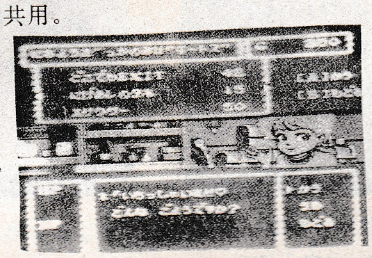


在这里可以会见塞兰多王国的国王。从他那里可以得到有用的信息，随着冒险的进行，国王的谈话内容会不断变化，使用也会不断增多，许多重要的话要记牢。

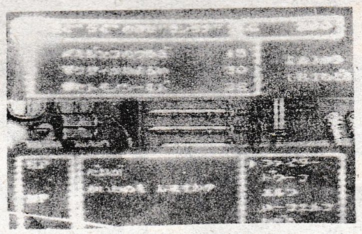
现在进入冒险王国

日用百货店

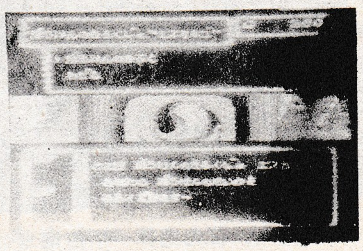
供应许多冒险所需要的工具。仅凭主人公的力量进行冒险是件很困难的事。要巧妙地使用工具。用左右键以改变售货清单、去掉不需要的工具。4个人最多有16个工具共用。



军备店



店主虽是位不很和气的人，但武器装备堪称天下第一。在这里可以买到供四人装备的武器、防御工具、盾牌等。进入店内之后，首先决定由谁购买武器，然后选择。在这里也可以卖掉用不着的装备。每人每种装备器具最多可买5个。



冒险记录室

在这里可以将冒险途中的经历记录到游戏卡中。即便切断电源之后，还可以继续玩游戏。在想结束游戏时，必须进行冒险记录登记，按复位键同时切断电源。

调查情况

本游戏可以查看4位勇士的各种能力指标。可以装备各种武器防御工具、可以看魔法一览表。在这个情况表中，最重要的是“力量指标”和“魔法指标”。和力量、魔法赌徒作战时，在用魔法时，将其调出。水平提高，赌徒的本事也就跟着提高了。

这是勇者的品质！

——水平。由于经验的积累，最高可以达到30。

——金钱。这是4位勇士共有的。

——根据作战情况表示取得的经验值的总分。左边是现在的分数，右边是下一个水平的目标分。

——表示力量骰子“出点”的标记。

——表示力量的强弱。

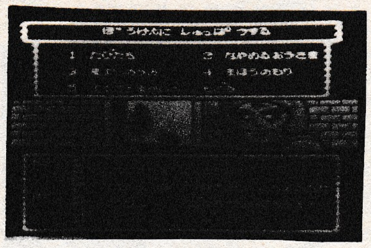
——这个数值增加的话，敌人的特殊攻击力就会减弱。

——这是腕力和装备相加之和。加强对敌人的攻击力。

——体力和装备相加之和。可以减弱敌人的攻击力。

冒险出发！

总算到了整装待发的时刻。这里是塞兰多王国的出口，也是旅途



的出发点。首先选择一下由谁来带头先出这个门呢？接着选择冒险途径。可以从 5 个冒险途径中选出一个。

最初可以选择的是初级阶段的“启程”，并且只有这一种选择途径才有可能成功，当你冒险成功归来时，可以选择的机会也就会增多了。

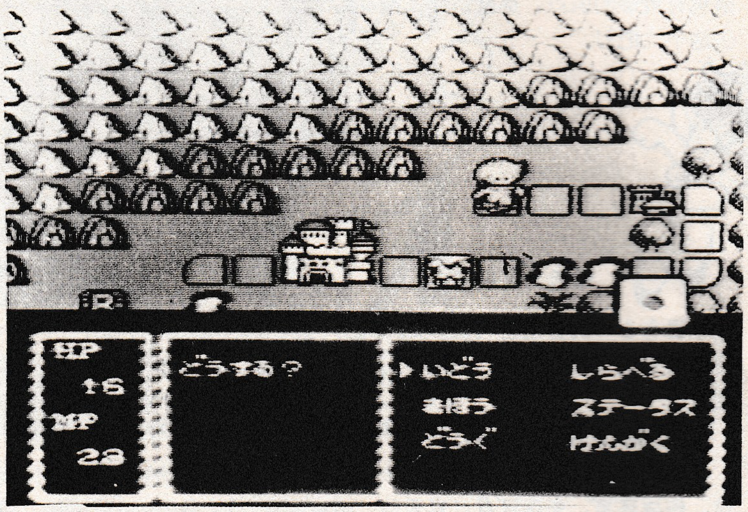
那么好罢，出发！

看 地 图

走上冒险的旅途，踏上完全陌生的土地。从此，就必须在这块土地上进行冒险旅行，从人们那里得到情报，同敌人作战。要能在地图上移动，必须一抛“移动骰子”。随着出来的“点”在“记号”上移动。“记号”有许多种，如果停止了，根据所停“记号”的位置，会发生各种各样的事。如果运气不好，也许会停在给自己带来敌人攻击的“记号”上。如果运气好，也许会遇见有许多贵重东西的人。你的运气会随着游戏的过程有很大变化。

地图标志的指令

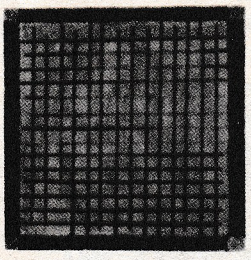
移动　为了在地图上移动，可以抛“移动骰子”。按照得到的“点”数用十字键在地图上移动。只能前进，不能返回。



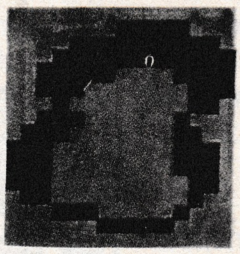
地形的说明



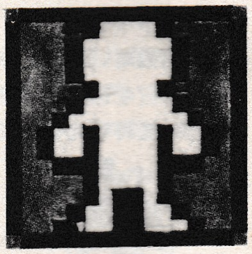
①这是出发点的标记。即使返回到这里，也不可能再返回塞兰多王国了。



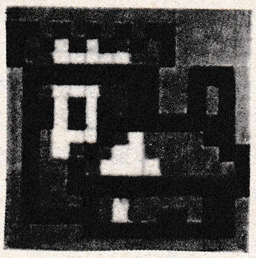
②什么都没写的空白标记，当它出现时，敌情也就会出现了。只好停下作战。



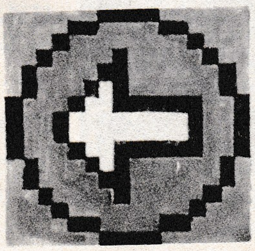
③泉水的标记可以恢复体力。但恢复的 HP 同 MP 的量相当于当时水平状况。



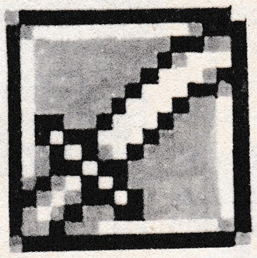
①登场人物的标记。停在这里也许会遇见给你帮助的人。



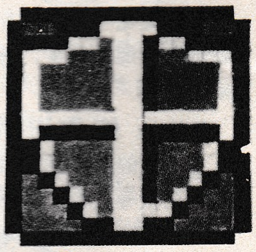
⑤画有建筑物的标记是村子。不能从此通过。



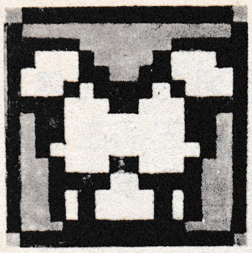
⑥在通过有箭头的标记时，请按指示方向行动，如果停在原地，会出现怪兽巨人。

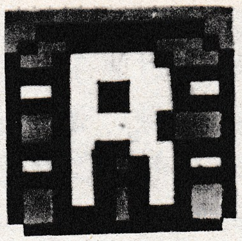


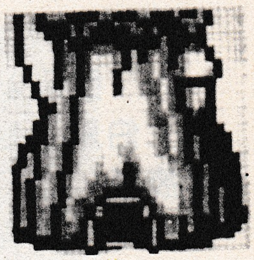
⑦这个标记是武器女神出现的标志。可以使自己装备得到一些补充。



⑧这个标记是盾女神的标志。它的出现可以使你现有的盾的力量得到加强。





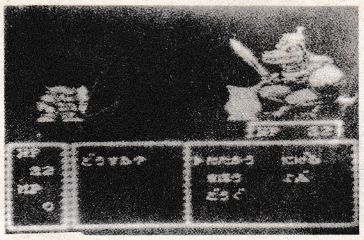


⑨这个记号是铠甲女神的标志。如果多次停在这里，可以将赐与的力量值储存起来。

⑩"R"是退却标志，退出冒险旅途，返回塞兰多王国。

⑪山中怪兽集中居住的地方。

战斗场面



魔法　在地图上可以使用的魔法用表表示出来，从中可以选择一个适用的魔法。当然，如果不记住魔法特性的话，就不可能使用，而且白白浪费许多MP（魔法值）。

工具（道具、武器）表示手中拥有的武器装备，从中选择一个想用的工具。这些装备分为地图上使用和作战中使用两大类，如果错误地将作战中很有利的武器拿到地图上使用，那是无济于事的。

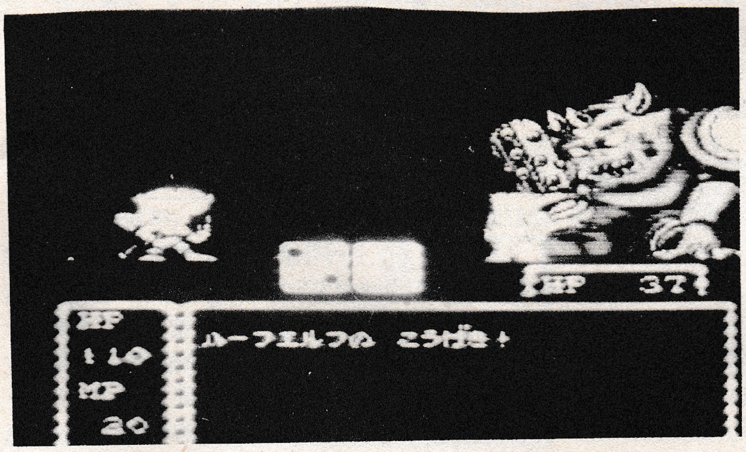
调查　调查人物的行踪，有时说不定会落下有用的东西。只要执着地查看就一定会有所收获，不过期望值不要太高。

观察　这是为看全部地图而设置的指令，可以用十字键来控制上下，如果要删去观察，则按B键。掌握地图全貌对于旅行大有益处。

战斗　这是战斗的场面，与敌方战斗时数字大于对方即可开战。掷"骰子"数目大的一方进行攻击，点数少的另一方只好自认倒霉。这里更多地靠运气与直觉。

战斗指令

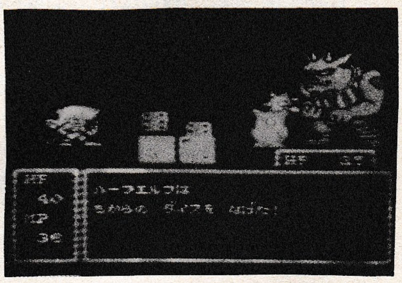
战斗　这是用装备好的武器攻击敌人的指令，掷出的力量越大，攻击得分越高。但如果点数比不上敌人，也只会被动挨打。



魔法　这个指令输入力量时，就会显示出可使用魔法的表格。选择了想要使用的魔法，掷出骰子，骰子的点数高低决定魔法效力的强弱。如果失败了，会受到反击，消耗了的MP也不可能恢复。

逃跑　这个指令是从战斗中撤出时用的。首先掷出主人公移动的骰子，在地图上返回前进。按着掷怪兽移动的骰子，如果敌人能追上的话，战斗就结束了。

工具　使用这一指令，可以显示所拥有工具的名单，选择了一个想要使用的工具则被预先告之使用的结果。主人公使用工具时，不会受到妖怪的袭击。



呼叫　呼叫援兵——赌徒的指令。可以掷出骰子显示赌徒的号码，他会来帮助你。

《赌神》中的宝物种类繁多，有武器，衣饰，用具，各种盾牌，草药，食品饮料及多种骰子共八十余种。请注意，价格高的宝物未见得就好，要寻找适合自己处境的工具才是最经济、最有力的。

踢

很久以前，朗瑞尔王国被邪恶的维扎得·伯里兹怪兽入侵，遭到焚毁。国王和王后被杀，他们唯一的小女儿丝莉菲公主被怪兽掠走，所有的卫士都在战斗中牺牲，神勇的骑士麦克瑞和他的弟弟所诺兰——一位足智多谋的战争艺术家，立志打败邪恶的怪兽，救出丝莉菲公主，向魔宫进发。

攻关要领

1. 首先要掌握各种数据

在片头标题画面时，有两个选项，一是START，若选此项则开始游戏；如选OPTIONS，就会进入一个菜单：

PASSWORD　此项用于输入接关密码

DEMO OF KICKS　演示主人公所有腿功

SOUND　可奏出节目中所有音乐及音效

EXIT　退出。

还应掌握密码

密码每次玩都不一样，这里有一套密码：

第二关：	3VD33D	YRZGD4
第三关：	BZ6G5J	9H2R♣♣
第四关：	Q7GP56	WJ6H H
第五关：	♠7GR96	QK7DFH
第六关：	9VZTMB	B♦L♥♦
第七关：	Q5GW♠♠	LM9FDJ
第八关：	♠5GWG♠	8N♠♥♠L

游戏时，屏幕下方有一些数据：

经验值　现值　满值　　水平值　主人公体力



魔法值　现值　满值　宝物　人数　敌人体力

在游戏过程中暂停后，画面上将出现LEVEL水平，Hi最高分数，Sc现在分数，还有十二种宝物的图，宝物不是一开始就有，要不断获得，一关内有一至两个。

在游戏过程中，每打死一个敌人会飞出三件宝物，其中有：

加经验值的宝物、加体力宝物、加分宝物、加魔法值宝物，加命宝物、减血骷髅等，每种宝物有大小之别，所加数值不等，其中最重要的是加经验值和加魔法值的宝物。

每当游戏中主人公命全死光了后会出现两个菜单：CONTINUE，选此项为继续；END，选此项为结束。

2. 要熟练掌握主人公的各种腿功用法。

主人公在游戏中武功不断增长，腿功越来越高，经验值每够1000点水平长一级，招数就多一个，其有以下几种招术：

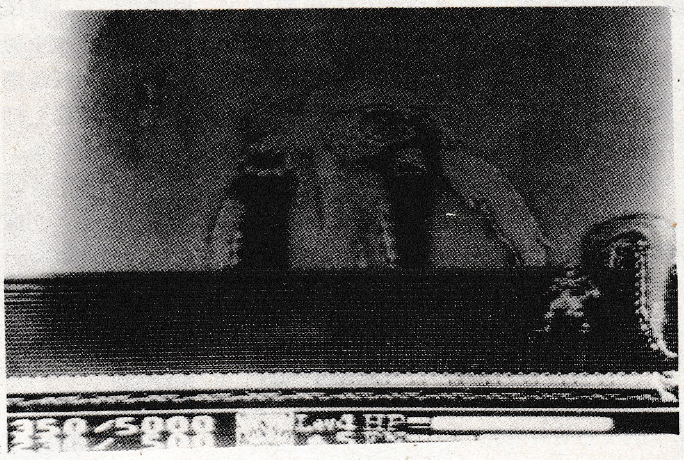
名　称	出招方法	水平段
高　踢	→B	0
弹簧腿	↑B	0
扫堂腿	↓B	0
铁　跪	↓AB	1
铲地腿	↓→B	2
二踢脚	→↑B	3
连环脚	→B	4
飞　腿	→AB	5
旋风腿	→B	6
霹雳腿	↑B	7

3. 尽量多吃长经验值和长魔法值的宝物，这样主人公不仅可以使出多种腿功，而且由于体力和魔法值也会随之增长，便可以使用更多魔法。

4. 需要熟练掌握各项魔法的性能和用法，最好在不同情况下用最适宜的魔法。

魔法使用方法为：在暂停时用A键选定宝物，然后用选择键使用。

王



版面介绍：

麦克瑞和所诺兰一起向魔王驻地出发了。所诺兰对哥哥说：“有一堆泡沫中有一具活骷髅，我们要先去找。”

突然，一名手执利刃的骷髅兵出现在他俩面前，“好好想想，你是伯里兹的对手吗？你连我都打不过！骷髅兵冷笑着对所诺兰说。“让我来会会你！”麦克瑞冲了上去。

唰！骷髅兵的利剑无情地砍在麦克瑞身上，骷髅兵便得意地跑了。

所诺兰正要追上去，躺在地上的麦克瑞喊了一声：“所诺兰，等等！”麦克瑞喘息着说：“我的兄弟，我的利剑是不管用了，只有用你的腿功来对付这些走狗了。”

“麦克瑞，不要死！”

“救公主，你是最后的希望了。”

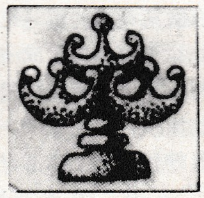
麦克瑞死了，远处又冲上来许多骷髅兵，所诺兰怀着满腔仇恨与愤怒，向骷髅兵冲了过去……

第一版 魔幻森林

殊死的战斗在王国外的森林中展开了，原本美丽的大森林已被魔王的军队占领，所诺兰首先遇到了骷髅兵，骷髅兵会用手中的剑劈刺，如果硬拼会吃亏的，要利用那些高台，把骷髅兵引过来，然后站在下面用高踢法将其毙命。还有许多会飞的骷髅，他们会从上面或下面垂直飞向所诺兰，不要紧，只要站在原地就可以把他们全打死。消灭这些怪物后向前走踢开一个宝箱，所诺兰拿到了第一个宝物意念弹珠。（图a）



你找到了意念弹珠



▲意念弹珠：可以反弹打击敌人，消费3个MP。

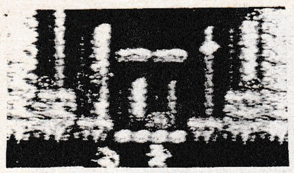
继续向前走，出现了许多蜥蜴，怎么这么多呀！不要紧，这些蜥蜴根本不会攻击所诺兰，只要到它前面踢死它就可以了。除了这些蜥蜴精以外，还有一些小精灵，它们蹦蹦跳跳地向所诺兰进攻，踢死它们向前走，一个会飞的女巫出现了，她还放出两个会满地滚的小鬼作帮凶，所诺兰打死两个，她又放出两个，真讨厌！不理小鬼了，还是直接向女巫进攻吧，所诺兰打定主意，立即跳起用弹簧腿攻击女巫，女巫一会儿便被消灭了，所诺兰得到了第二件宝物小还魂魔壶。



▲可以反弹打击敌人消费3个MP。

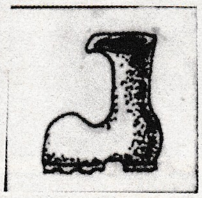
第二版 绝境追击

所诺兰追到了一处绝境洞府，洞内阴森恐怖，光线忽明忽暗，地上、墙上到处是可怕的骷髅。从洞顶上下来许多手执镰刀的小鬼，所诺兰用铁跪把它们击毙，还有一些蓝鬼，它们向所诺兰吐出毒丸，看它们慢吞吞的笨样！所诺兰轻而易举地就把它们消灭了，洞内有许多宝物被石头封住了，可以踢碎它们取得宝物。继续向前走有一处水潭，水潭上有许多台子，这



满布机关的敌人和峭壁

里有许多吸血蝙蝠在乱飞，水中还有毒蛙跳来跳去，在水中走会使所诺兰行动缓慢，还是在平台上走好。过了水潭后，所诺兰跳上一个高台，走到尽头后，看见有上下两层用木头搭的桥架在半空，所诺兰走上上层木桥，突然木桥断开了，所诺兰掉在第二层桥上，原来是座朽木桥，所诺兰不敢大意，刚要向前走突然发现身后有一件宝物，赶快把宝物取到手，这就是第三件宝物——魔靴。

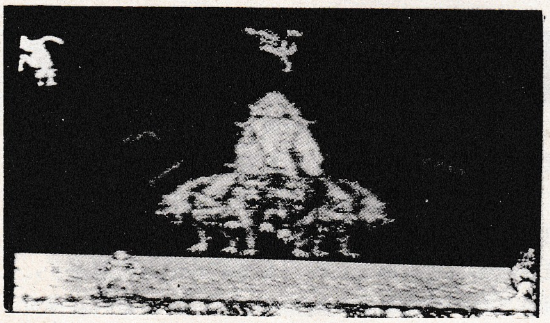


▲使用它可在带钉子的地面上行走，而不受伤，消费20个MP。

所诺兰来到一处峭壁前，两旁坚壁耸立，峭壁两旁还有魔王布设的魔球机关，不断向所诺兰射击，有三只犰狳鬼把身体团成一团向所诺兰冲过来，所诺兰迅速把犰狳鬼和魔球机关消灭，然后施展轻功，很快就到达崖顶，崖顶也有一处水潭，里面又有许多讨厌的毒蛙和从天上掉下许多犰狳鬼。消灭它们！突然，四周变得十分寂静，小鬼们不知跑到哪去了，所诺兰有种不祥的预感，这个预感很快被证实了，一个赶着一群狼的女妖向所诺兰冲了过来，女妖会放出一排毒叶镖，而且还放出四只恶狼，这四只恶狼会向所诺兰猛扑并放毒叶镖，所诺兰只有站在左边等待时机，躲过毒叶镖，等恶狼一只只跳到跟前把他们都踢死，最后走到中间用弹簧腿把女妖消灭。消灭女妖后，所诺兰拿到了第四件宝物——幻影功宝物。



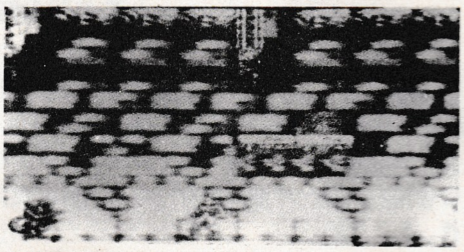
▲使用它可出一个与主人公一模一样的幻影，敌人就只会向幻影攻击，而不向主人公攻击，消费20个MP



地下湖旁的女妖赶着一群恶狼

第三版 初战怪兽

所诺兰来到一处古堡，刚一进门就有一个执剑的恐龙，这家伙还有一个盾牌，只能用铁跪消灭它，但当它用盾牌护住身体时，所诺兰打不到它，古堡内有一些宝箱，里面有宝物，但是一定要小心，有的宝箱被魔王施了法，会突然跳起，箱盖一开一合来咬所诺兰。继续向前走，天上突然出现一个丑恶的鬼脸，它时隐时现，并不断变换位置，在所诺兰周围放毒叶飞镖，只有抓紧时机在它出现时，赶快踢死它才行。所诺兰继续追击，迎面又冲来一名绿衣武士，他功夫不错，速度快，会飞起一脚狠狠地踹所诺兰，还会发飞镖，用铁跪可轻易打败他。古堡顶上不时滴下毒液，若是碰上可不得了，所诺兰小心翼翼地前进，发现前面有一些一跳一跳地前进的东西，走进一看原来是几个毒蘑菇，所诺兰几下就把它们消灭了，又向前走，所诺兰发现了一处叉道，便毫不犹豫地选择了下面那条，这条路被魔王用许多石头封住，所诺兰心想肯定有什么原因，果然走过通道跳到下一层，发现有一个被石头封住的宝箱，打开一看，发现第五个宝物——??这到底是什么呢?不管它，带上！



古堡内的执剑恐龙

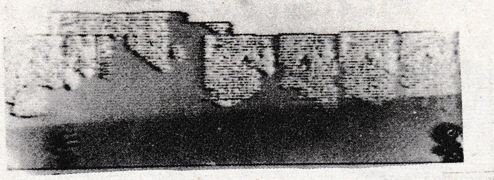


所诺兰又来到一处通道前，刚要过去，从里面出来一个灰甲骑士，他手执利剑和盾牌，比所诺兰高出两个头，所诺兰勇猛地与他搏斗，突然他变成了所诺兰看到过的各种怪物，想要什么花招，所诺兰不管三七二十一一通猛打，把他消灭了。所诺兰来到一间屋内，一道电光闪过，出现了一个长着翅膀的魔王，他不停地向天空发出电光球，电光球碰到天花板便裂成四道电光向所诺兰射来，魔王飞上飞下，用身体撞击所诺兰，发射毒叶镖，所诺兰要利用他飞来但还没到地面时，在他正下方用弹簧腿踢它，等它落地后再用铲地腿踢它。消灭魔王后所诺兰就会得到第六件宝物——魔法闪电。



▲可从主人公头顶上发射三道闪电，消费20个MP。

第四版　无底深渊



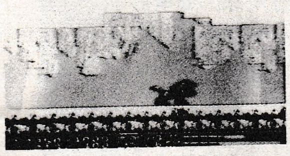
所诺兰来到无底深渊

所诺兰来到一处谷底，两旁是峭壁，头顶的天上飘浮着白云。有几只猩猩怪跑过来想抓住所诺兰。所诺兰消灭了它们，这时天上出现了死神，它忽隐忽现，不断变换位置，发出一个个光球，光球落地后就会贴地而行，所诺兰要一一跳开，并不时向死神进攻。一会儿又飞来许多恶鹰，它们凭着自己的钢牙利爪向所诺兰冲过来，所诺兰要跳起用铁跪消灭它们。走着走着所诺兰看到在一处断开的路上有一个宝物，宝物悬在陷井口上，要想拿到而不掉下去可不容易，而且还有许多恶鹰飞来，所诺兰先收拾掉恶鹰，然后一个铲地腿铲过去便把第七件宝物——大还魂魔壶拿到手了。



▲可恢复许多体力，消费90个MP。

继续前进，道路的断口越来越多而且在道路上有许多尖尖的石笋一会儿冒出来，一会儿缩进去，若被石笋扎上，所诺兰可就没命了，天上的恶鹰不断向他进攻，真危险呀！天上飞来一群女妖，她们会向所诺兰扔出一根长长的铁链，所诺兰正好可以试一试自己所拥有的宝物，他先用幻影功吸引住女妖，然后用魔法闪电把她们消灭，宝物真好使！所诺兰继续前进，一只绿毛狮王挡住了去路，绿毛狮王向所诺兰发射子弹，被所诺兰灵敏地躲开了，它又向所诺兰猛扑，也被所诺兰躲开了，狮王急了，使出了绝招，以光速冲来，化成了一片火光，所诺兰一看不好，赶紧一跳躲了过去，狮王冲了几次累得跑不动了，又向所诺兰发射子弹，所诺兰一通猛攻，把它消灭了。得到了第八件宝物——振荡波。



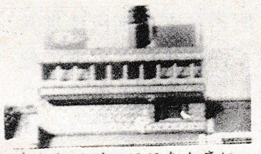
凶猛的绿毛狮王



▶会发出不断扩大的电波，消费5个MP。

第五版　溺水之舟

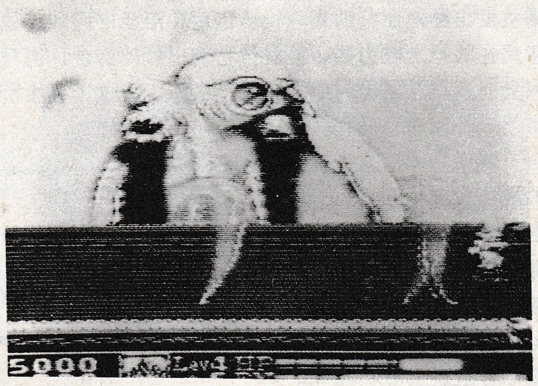
所诺兰打听到魔巢在大海的另一边，便驾船前往。就快到岸边了，魔王的爪牙又来了。它们把水手都杀死了，所诺兰从船尾向船头反击。首先遇到了鱼精的阻挡，这家伙会发出一个水泡成抛物线飞来，所诺兰毫不客气地把它们消灭了。在峡谷中出现过的死神又来了，手下败将不值一提。所诺兰来到驾驶楼下，发现驾驶楼里有一些宝物，他便跳进去拿了宝物。这时飞来一只绿色的鱼鹰怪，它的速度非常快，从左飞到右，再从右飞到左，所诺兰站在中间用二踢脚把它消灭。继续前进，许多绿衣武士冲来，还有许多灰色飞鹰，所诺兰还是用铁跪把它们打退，又有鬼脸出现想施暗算，所诺兰还是用铁跪，消灭鬼脸。这时，天空出现了许多风火轮，向所诺兰飞来，它们会反弹而且形影不离地跟着，真烦！骷髅兵、绿衣武士也来了，这些没用的东西来干什么？快到船头了，从天上飘下许多毒泡，一旦碰上非死即伤，突然船体一阵震动，一条巨大的章鱼腕足，接着又一条，一共三条腕足向所诺兰打来，一个大章鱼精出现在船旁，它要把船弄翻，所诺兰先用铁跪把三条腕足都搞掉，接着用弹簧腿攻击章鱼精的头，章鱼精会从口中吐出毒胶，要小心。经过一翻苦战终于把章鱼精打败，但船已经快沉了，所诺兰飞快地取得第九件宝物——神奇闪电，并趁船沉入水中之前跳到了岸上。



在大船遇到一只绿色鱼鹰怪



◀使用时满屏发出闪电，攻击敌人，消费30个MP。



巨大的章鱼精要把所诺兰卷进大海

第六版　穿越沼泽



茫茫沼泽，一跳一跳的鸡头蛇身怪

所诺兰来到一片沼泽前，巢丛中隐藏着毒蛇怪，要去魔巢必须通过这里，无论多么艰难都要继续努力，所诺兰毫不犹豫地进入沼泽，这时空中出现了许多绿色飞死神，他们忽隐忽现向所诺兰放毒叶镖，远处又来了许多长着鸡头，鸡腿，鸡翅，蛇身的鸡头蛇身怪，这些家伙一跳一跳的样子笨得很，所诺兰没把他们放在眼里，不一会就把它们消灭了。突然从沼泽中钻出了几具僵尸，僵尸伸直双臂向所诺兰走来，别看他们动作僵硬，可真是难缠！他们会突然向所诺兰发射子弹，还挺不容易躲，所诺兰用铲地腿和铁踠消灭他们。来到一座石桥上，他发现桥上有一个宝物，可是石桥用大石头封住了，用脚踢不开，怎么办呢？他忽然想起了那件在古堡中拿到的不知何用的宝物，不妨试一试，看它能不能起作用。所诺兰取出宝物，一试果然出现了奇迹，脚下的石头碎了，所诺兰跳下桥拿到了第十件宝物——防护光圈。

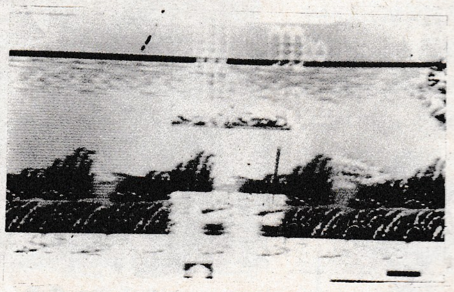


▲可把某些石头搞碎，消费1个MP

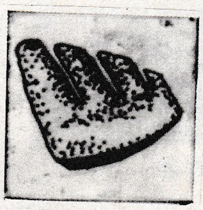


◀使用后会有一光圈保护你，消费30个MP。

所诺兰继续在泥泞的沼泽中前进，鸡头蛇身怪又来了，还有飞死神向所诺兰发出贴地而行的光球，所诺兰在沼泽中同敌人战斗比在陆地上吃力些，但对付它们仍绰绰有余。僵尸和会向所诺兰发出闪电的飞死神又来了，这正好给所诺兰一个练功夫的好机会，所诺兰利用这个机会练好功夫多吃宝物。快到沼泽尽头了，飞来了两只绿色飞鹰，所诺兰刚要跳起来攻击，那两只飞鹰放出许多不断扩大的电光圈，若是碰上可不得了，还是站在地上安全，所诺兰站左边，等待时机，飞鹰放完电光圈有些累，会降下高度，这时所诺兰趁机用弹簧腿攻击。消灭掉这两只飞鹰后，所诺兰拿到了第十一件宝物——翅膀。



绿色的飞鹰吐出不断扩大的电光圈



◀它可使主人公飞起来，每秒消费10个MP。

第七版　漫漫长路

所诺兰穿过沼泽来到山脚下，魔巢就在山顶，这里暗无天日，阴森恐怖。天上冒出许多风火轮，袭击所诺兰，路上几个蓝鬼把身体团成一团滚来滚去，所诺兰用铁踠消灭它们。还有一只独角兽，它和以前的绿毛狮王看来是同出一辙，也是口吐毒镖，跳起猛扑，急了也会以光速冲撞所诺兰，所诺兰用铁踠把这个狮王的兄弟消灭掉。天上出现了几件宝物，所诺兰利用翅膀飞上去把宝物拿到。所诺兰刚落到地上，就有几名绿衣武士和几名蓝衣武士，他们飞起一脚就想致所诺兰于死地，这些可恶的家伙！所诺兰根本不把他们放在眼里，几下就把他们消灭了，迎面又跑来许多手执钢叉的鹰嘴怪，他们行动慢，很容易对付。远处飞来一只鹰，就象在沼泽中遇上的绿色飞鹰一样，会不断放出能扩大的电光波，所诺兰用同样以逸待劳的办法消灭了它。天上掉下许多红鬼，他们把身体团成一团滚过来。打败他们后，所诺兰来到了魔巢的入口。那里放了一口棺材，这到底是给谁预备的呢？（是你吗，闯关小将！玩游戏要节制哟！）一道电光棺材裂开，从里面飞出一个蓝色的魔王，他同所诺兰在古堡中见到过的那个魔王一样，向天空发射光球然后化作四道闪电射向所诺兰，对于已经交过手的敌人来说，所诺兰应该稳操胜券才对！打败蓝魔王，紧接着又飞来一只绿色的飞鹰，这种已被消灭过许多次的敌人所诺兰打败它不费吹灰之力。终于进入魔巢了，最后的战斗就要开始了。一进门就看见一座魔王的塑像，所诺兰刚要过去把这恶心的



长着翅膀的魔王，不好对付

塑像毁掉，突然一道电光，塑像变成了一个与所诺兰一模一样的人，而且能够把所诺兰所有的招数全部使出来，真是令人讨厌！所诺兰与他周旋半天也不分胜负，但他发现用铁跪对付这个假货比较好，于是迅速用铁跪击败了假所诺兰。刚要走，从天花板上来了一个蜘蛛精，它吐出一根粗粗的蛛丝，顺着蛛丝爬下



蜘蛛精吐出的蛛丝这么粗哇！

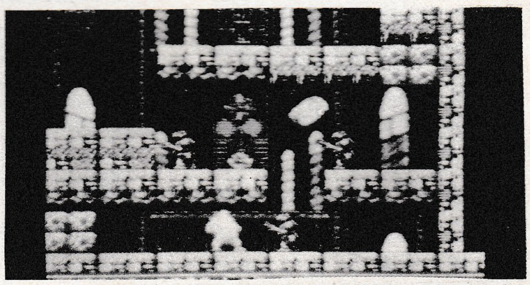
来，放出许多小毒蜘蛛来咬所诺兰，再从蛛丝爬上去，从另一处下来，所诺兰总是被蛛丝缠住，老是碰不到蜘蛛精，这可不行，所诺兰把蛛丝踢断，在蜘蛛精吐过丝的地方等它下来，蜘蛛一下来所诺兰就用霹雳腿踢它，终于把该死的蜘蛛精消灭了。所诺兰得到了第十二件宝物——地震术宝壶。



◀地震把画面中的敌人震晕暂时不能行动，便可趁机攻击，消费20个MP。

第八版 古塔幽灵

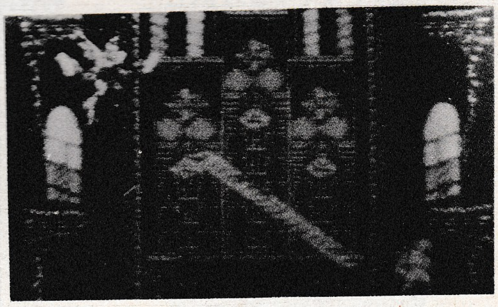
魔巢原来是座高耸入云的古塔，所诺兰开始向最后的终点冲刺了。塔底层有几个鹰嘴怪，还有不少飞来飞去的风火轮，对付他们比较轻松，不过所诺兰向上跳时还是小心翼翼，因为风火轮会突然出现，撞上它们没准儿就会掉到塔底的。又打败了许多绿衣武士后，所诺兰来到了第二层的大厅里。这时来了一阵旋风，飞来了一个手执利斧的怪物，它向所诺兰发出一连串光镖，然后向所诺兰冲过来，动作非常快，可它哪里想到，所诺兰的功夫已经炉火纯青，只用几次飞腿就把它打败了。所诺兰向左侧走，寻找继续攀登的路，敌人的数量越来越多，犰狳鬼、绿衣武士，还有一阵旋风，总是跟着所诺兰，不必为这些小喽罗费神，所诺兰连续几个地铲腿就摆脱了它们。继续向上，来了几只鸡头蛇身怪，还有鬼脸，所诺兰只顾向上，把它们都甩在身后。当所诺兰来到第三层大厅时，一个长着人头马身的人马骑士手执一张大弓出现在那里。他不向所诺兰而向天空放箭，所诺兰莫明其妙，只见那箭到了半空就变为五支箭，向所诺兰射来，所诺兰急忙用地铲腿避开，看来这个人马骑士还不好对付。所诺兰只能来回用地铲腿避开箭，等人马骑士跳到最底层地面时再向他攻击方可不受伤，看来只有这样了。所诺兰便在人马骑士的下方，等他一跳下来便用地铲腿攻击他，经过一番苦战，终于胜了。所诺兰向右走寻找楼梯，敌人数量又开始多起来了，所诺兰边走边打，前边有许多宝物，所诺兰走过去刚要拿，突然脚下的石头碎了，所



决战即将开始，仍需努力

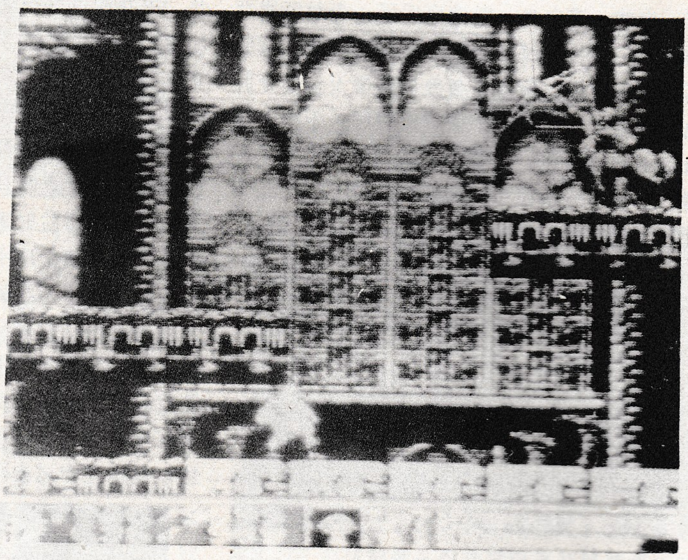
诺兰急忙跳开，好险呀！差点掉下去摔死。到了楼梯口，天上下起了毒泡雨，鬼脸又来发射贴地光球了，台阶上还有石笋不断地钻出来，魔球机关向所诺兰发射光球，所诺兰只顾向上，不理他们。在针刺丛上面有许多宝物，所诺兰穿上魔鞋拿到它们。快到顶层了，又来了一只妖龙，讨厌的家伙，所诺兰用铁跪消灭了它，把妖龙杀死，然后踢开了封在门口的石头，来到顶层——魔王的宫殿。

决战的时刻到了。殿宫里铺着腥红的地毯，两边站着四名灰甲武士，魔王变作一个魔女的样子坐在正中，气氛十分紧张，空气都凝结了。一名灰甲武士跳了过来，所诺兰二话不说同他打了起来，灰甲武士不



手执利斧的怪物，发出长长一串飞镖

断变成各种模样，所诺兰经验丰富，这些怪物都是他的手下败将呀！四名灰甲骑士都被所诺兰消灭了。魔王终于坐不住了，他狂叫着要杀死所诺兰，所诺兰知道魔王非比等闲之辈，也不敢大意，小心迎战。魔王动作奇快，忽上忽下，一落地便用魔法向所诺兰射出一道长长的闪电，所诺兰丝毫打不到他，所诺兰真急死了！怎么办呢？对，也用魔法对付他，所诺兰使出了浑身解数，神奇闪电，振荡波，等等，效果都不好，魔王也没受到什么损伤，所诺兰使出地震术，把魔王震得晕头转向，动弹不得，抓住时机上去几脚，结果了魔王的性命。



不好对付的人马骑士

成功了，所诺兰救出丝莉菲公主从古塔中飞了出来，随着一声巨响，古塔起火倒了下去，魔巢和各种妖魔随之灭亡，大地恢复了生机，天空重新放晴，所诺兰终于完成了使命。

后来，所诺兰同公主结婚了，所诺兰成了王国的新君主，他和丝莉菲相亲相爱，把他的国家治理得非常好，人民安居乐业，在他的国家里幸福地生活。

游戏评价

此游戏画面精采，主人公动作十分漂亮连贯，音响效果十分震憾，游戏中各种宝物运用起来，使整个游戏十分丰富。游戏难度适中，角色造型众多，是个不错的节目。

● **邱兆龙** 撰文
● **周志伟** 摄影

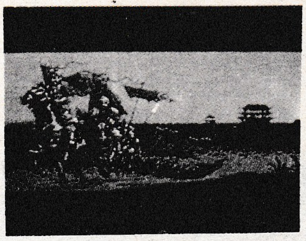
天堂任鸟飞

任天堂是说不尽，道不完的。在这一辑的“天堂任鸟飞”专栏中，我们选择了七个节目，其中超任的有三个：勇者V代已经成为RPG经典巨作，画面精采绝伦，出自《七龙珠》、《机器娃娃》的作者鸟山明之手，配乐清新洒脱，由配乐大师杉山孝一监制，久负盛名的NHK交响乐团演奏。可以说，没玩过勇V就不能算玩过RPG。关于勇V在日本社会掀起的热潮，在本辑55页另有报导。近年SLG类游戏中，三国题材的节目纷至而来，走入天舞，让历史上的英雄在你的指令下攻城掠地，成就霸业、岂不快哉！至于“双截龙”，已经经典的我不用再说，Double dragon本是双龙，那来的截字呢？原来这个截字是从武星李小龙的截拳道处来的，可算贴而又切。前段时间，李小龙之子李国豪在拍片中不幸遇难，想来电玩诸友也会深感遗憾的。超任的东西大家一定是“听说过，没玩过”的多，现在让大家见见，聊解相思罢！

8位任天堂在国外已近淘汰，但在国内仍拥有绝大多数玩者。本营不敢忽视，《踢王》早已上市，其精采不必我说。《赌神·双六》则是新游戏，在RPG类也名列前茅。据说已有厂家正拟将之汉化，今年之内便可上市，那么，国内的玩友也就可以玩到中文RPG了！

别的，自己打吧！

● 韩友



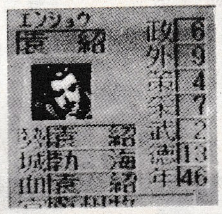
天舞三国志

狼组的新作“天舞三国志”，移植于个人电脑巨作“天舞三国志”，名为“三国志正史”，完全以历史书为基础，和其他三国游戏相比，资料丰富翔实，仅武将就有1000多人，不仅有你熟知的曹操，孙坚……，还有许许多多知名人物。这些武将们的造型设计都出自名家手笔，性格各异，纤细之极，维妙维肖，栩栩如生。



魏太祖。在文武两道上的杰出人物，也是有名的诗人。在文学上创立建安文化。





在灵帝时担任司隶校尉，为了避开董卓进攻而逃到冀州，成为反叛军的盟主。

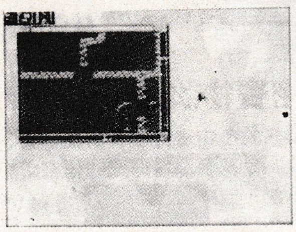


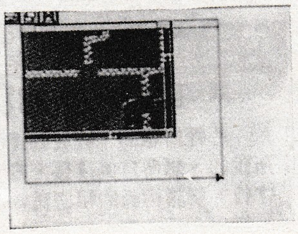
“天舞三国志”在制作上超凡脱俗，不落窠臼，其与众不同的特征主要有三个：

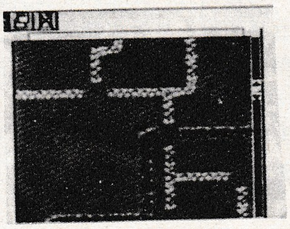
一、可以打开许多视窗。“天舞三国志”采用了“M—VIWS”（多重、视觉、交流、视窗）的多重视窗系统。在这个系统下，许多视窗可以同时打开，你可以一次同时看到许多情报，这有点象个人电脑的窗口系统，令你耳目一新。

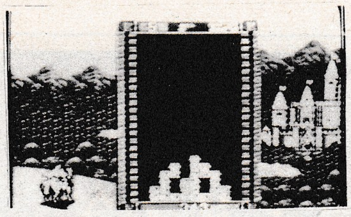
二、视窗的大小可以变化。视窗的大小可以随意的变化，根据情况，你可以把重要的视窗扩大。

视窗是……　　**看 吧！**





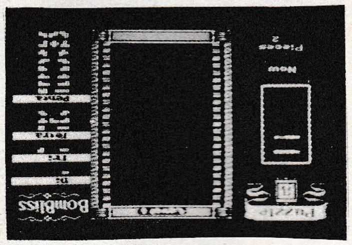




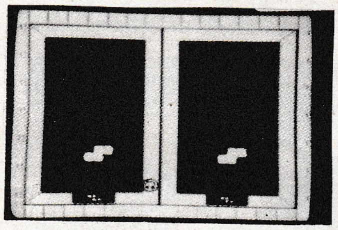
炸弹方块 ＋ 俄罗斯方块Ⅱ

"俄罗斯方块"出品后，曾掀起一股流行的热潮，作为续编，"俄罗斯方块Ⅱ＋炸弹方块"（TETRIS＋BOMBLISS）更是锦上添花。它有两个最大的特征：一是增加了双人对抗战，彼消此长，挑战性更强；一是新设计了炸弹方块，四处开花，更刺激，更痛快！此外，名家创作的配乐，节奏还会跟着你走呢！该卡曾得到专家们的一致好评，排行榜上有名达10多

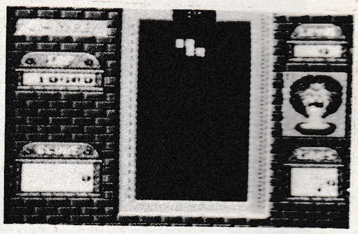
发挥你想象力的构造游戏



此消彼长的对抗性游戏

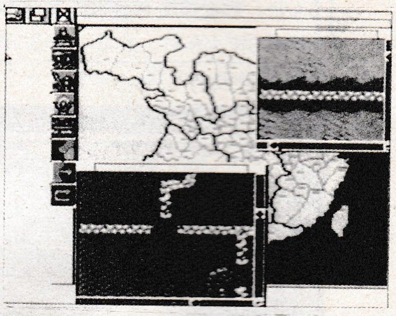


这是什么模式

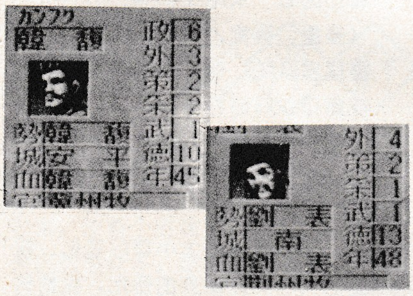


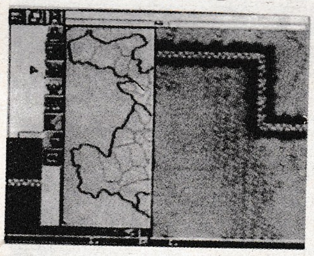


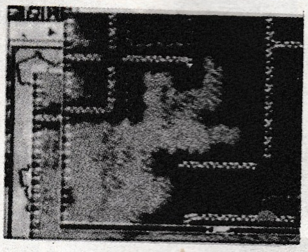
三、画面随你的意愿构造。所打开的视窗可以按你的喜好配置，当有许多视窗打开时，你可以自由调整画面。



可以随自己的喜好去构成

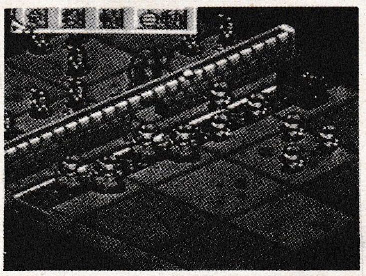






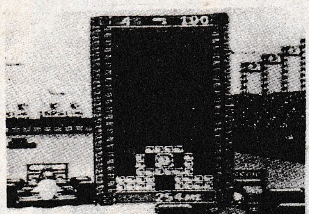
此外，"天舞三国志"虽说是从电脑上移植过来的，但增添了从45° 斜角俯看的战斗场面。并且除了步兵和骑兵外，还加入了带有撞车，云梯和投石机等攻城先锋队。这样你可以组织各种各样的编队进行战斗了。

天舞三国志，三国志正史的天舞灵魂！

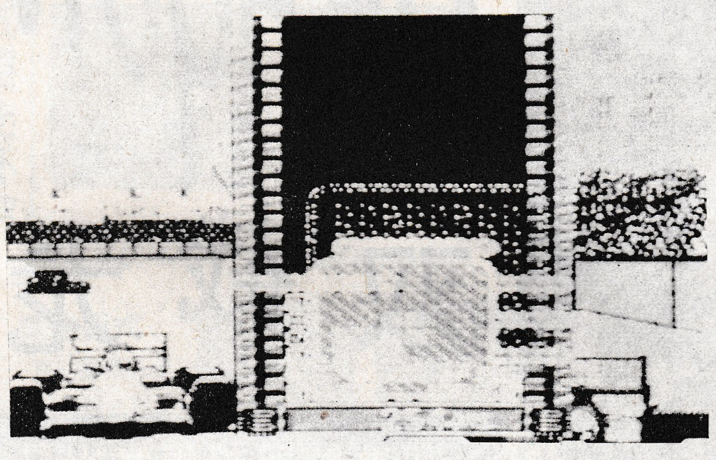


次。方块迷们千万不可错过！

游戏分单人游戏和双人游戏两种。双人游戏是两人之间进行俄罗斯方块的对抗比赛，一方每消一行，另一方的底就会顶出一缺行，给对方造成压力，如此彼消此长，相互牵制，极富战斗性。



中间的一个就是大炸弹



大炸弹被引爆，满屏消烟

单人游戏有俄罗斯方块和炸弹方块两种。俄罗斯方块有A、B、C三种玩法。

A. 单人玩，以得分为目的，每消25层过一关。

B. 单人玩，同A，以倒计数来表示本关所剩行数。

C. 加入障碍，规则是在消行的过程中，残缺行不时从底层顶出，使消行的高度增加。

炸弹方块也分比赛、难题和构造三种玩法。比赛是用100个方块消掉或炸掉框中所有的方块。难题是用几个预先给出的方块一次炸掉屏中已有的方块。构造游戏是自己设计游戏。

在炸弹方块中，炸弹有大小两种。小炸弹在行满之后被引爆或被其他炸弹引爆，每次所消行数越多，则炸弹威力越大。大炸弹能被三行之内的炸弹引爆，四个小炸弹聚成一个四方块，就可成为大炸弹。要尽量制造大炸弹。这样，一旦有“大炸弹”的行被消，大炸弹被引爆，能将全部块炸净。

在炸弹方块竞赛中，还隐含着另一些关，在一次消净30关后，出现结局画面，按开始键，输入与上次相同的名字选择竞赛形式，然后选关，连按右键，次数与关数相同，31关就会出现。

键盘操作方法是：

十字键：选择命令、水平、文字。左右键移动方块，下键使块加速下落。

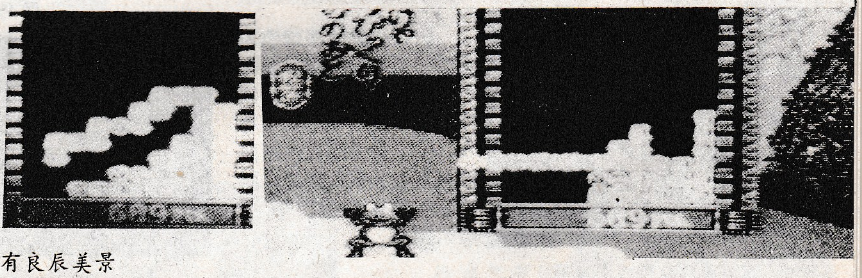
A键：决定命令，使块右旋。

B键：取消命令，使块左旋。

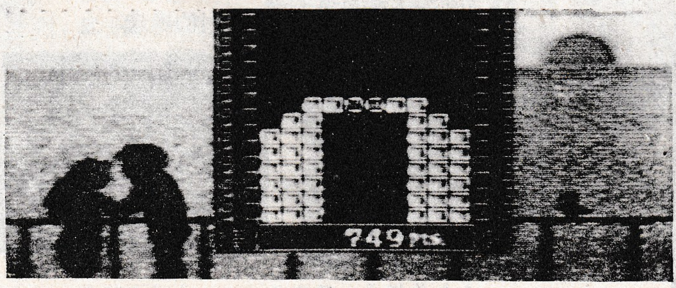
开始键：决定命令，中止机能。

选择键：选择命令，取消中止。

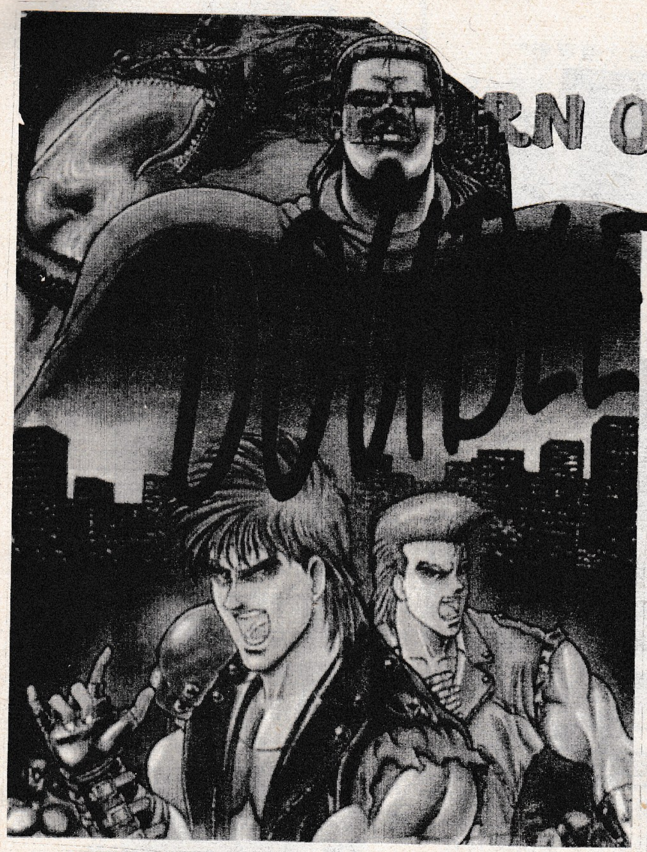
小炸弹爆炸，威力有限



爆破之暇，有良辰美景



在游戏中，右旋和左旋是至关重要的。方块在下落过程中，可能不小心粘在某层上，这时可使用所需的转向将其转出。这样，我们可以使用旋法将某块塞于原有的空中。



DRAGON

双截龙

双截龙兄弟再度出马

提起格斗游戏的先驱“双截龙”，相信没有机迷不认识，你大概也玩过此游戏的街机版和任天堂版吧。这是超级任天堂版，游戏内容跟随最先的街机版。

话虽如此，却并非是一个单纯移植的作品。在各方面，尤其是两位主人公比利和占美的动作招式的质和量，都大大地强化了。



↑李氏兄弟中的弟弟是1P所操的人物



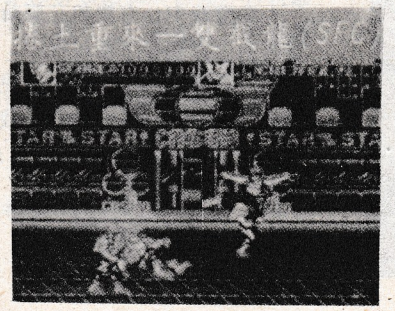
↑李氏兄弟中的哥哥拳脚动作很有力量

减去多余的机能



透过对话交待故事发展

跟以往以故事情节为主的任天堂版不同，此作可与街机版本媲美，比较注重硬桥硬马的搏斗动作。由于省去跟视觉画面没有直接关系的要素，所以动作部分更为尽善尽美。

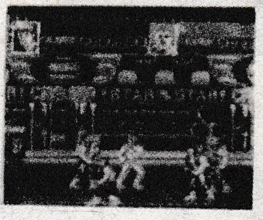




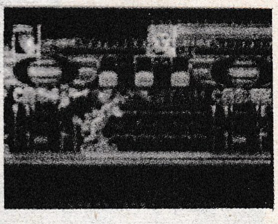
↑两人一齐玩的模式有A、B两种

敌对模式

正如你所知的那样，这个游戏系列是可让两人同时玩，此作也毫不例外。当然，亦同样有游戏中两兄弟互相敌对的模式。



↑合作模式，两兄弟共同进退出生入死



↑对成模式，两兄弟反目成仇，水火不容

双截拳的招式层出不穷

普通招式

李氏兄弟所运用的“双截拳”招式近三十种，基本上不离其中四个动作。钮的数目虽然多，看上去很繁复，但比起任天堂版的一个钮包含众多机能，在操作方面，就远远优胜了。



↑攻击范围小，但容易击中敌人



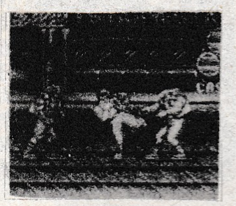
↑攻击范围大，但偶而会给人避过

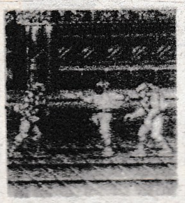


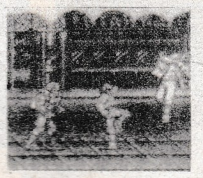
↑因为只按一个钮，所以容易运用



↑同抓住敌人的招式有连击的重要动作


↑向敌人疯狂地连环出击、起脚


↑不断被击中后，敌人会变得招架无力，只有挨打

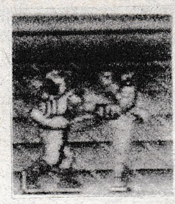

↑最后使出绝招，这种绝招比其他的绝招更难·失手，可说是十拿九稳

搭配应用招式

应用招式由基本动作搭配而得出来，可分为跳跃踢腿系及连续攻击两种。跳跃踢腿系是跳跃中所施展出的踢腿，通过与十字钮的配合，就可向三方使出。至于连续攻击系，即是连续向一个敌人施以拳脚，使其无力招架，然后加以致命的最后一击。

抓住招式

在防御敌人出拳攻过来时，可用此招抓住敌人。跟着可施以连环攻击，并可利用抛人招式将敌人抛开。


↑捉住敌人手腕，不让其逃去，然后施以攻击


↑可抛出去撞向其他敌人

武器攻击

可夺去敌人手上的东西来作武器使用。武器分为三种，包括有用手挥动的双截棍、掷出去的飞刀与虽笨重，但威力惊人的大铁桶。



↑假动作很有效，令敌难以闪避



↑抛掷出去，把敌人撞倒，非常厉害

真气攻击

这是新登场的攻击方法．连续不断按L和R钮时，真气便会得到补充。当积聚足够的真气时，就可使出厉害的招式，不过，在积聚真气期间，不能进行攻击及防御。



↑按L和R钮，可积聚真气


↑积聚足够的真气时，就可使出威力相当的招式

真气在一半以下

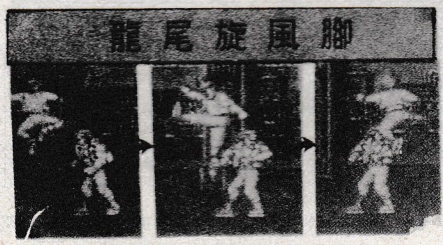
即使只得少数的真气，但仍可使出这两个招式。它们的威力虽然也算过得去，却有着很大的漏洞，很容易被敌人乘虚而入，反击过来。



↑虽具有威力，但缺点是易被敌人反击

真气在一半以上

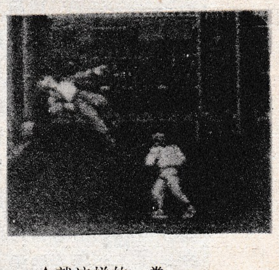
当真气超过一半时，就可施出最厉害的绝招龙尾旋风脚。只要最先的一击令敌人不能招架，便可向其狠狠的连环痛击。



↑因为可向左右两方迅速移动，所以容易击中敌人

真气最大

当真气变得最大，在一定时间内，所有普通招式的威力会大幅地上升至最强的状态，以此与首脑战斗，更能发挥功效。


↑就这样的一拳，威力已达绝招的程度

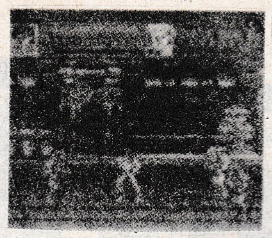
誓要铲除敌人——狄古！

李氏兄弟的目标，是要救出被犯罪组织邪道战士绑架了的得意弟子马利安。因为这个缘故，就必须铲除敌人的总指挥狄古。

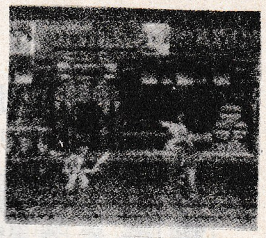
任务一 拉斯维加斯

为了要打听出狄古之所在，首先从邪道战士的重要人物史提夫经营的赌场展开行动。

他的手下满布在赌场前面的大街、赌场里面，以致电梯之中，李氏兄弟两人必须先要对付这些家伙。



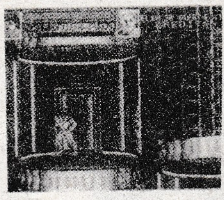
▲在灿烂夺目的霓虹灯光下，战斗即将展开



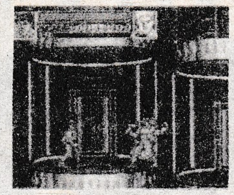
▲在这里要学会使用招式的方法及窍门，尤其是真气方面



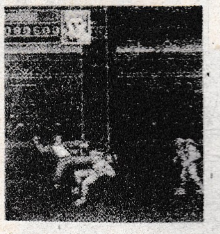
▲在赌场内，中首脑级的敌人JEF（积夫）如猴似虎般攻击过来



▲乘搭电梯前往最上的一层



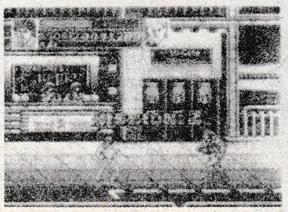
▲突然有敌人从旁偷袭过来



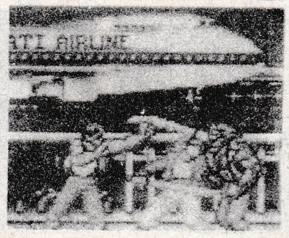
◀这版的首脑是貌似日本黑帮份子的史提夫

任务二 机场

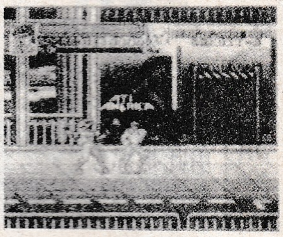
根据被打的史提史提夫□中所讲的情报，狄古已经去了机场。这里会面对大力阻拦的拳师谢信等家伙。可惜，虽然几经辛苦由大堂战斗至飞机跑道，才击败了谢信等人，但飞机已起飞了。



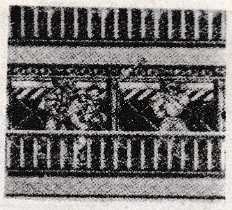
▲这版的背景是机场。两人先由大堂开始战斗



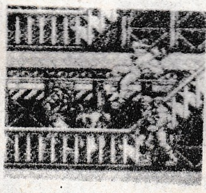
▲狄古就在跑道前出现



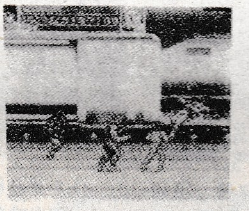
▲为赶往跑道，要速战速决



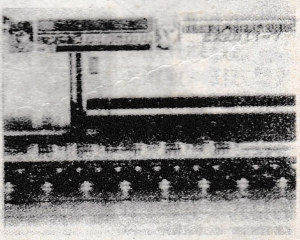
▲连接跑道的通路非常狭窄，尤其小心手榴弹



▲不幸被爆炸殃及的话，会引致重伤，要及时闪避



▲在跑道上与敌首脑谢信火拼

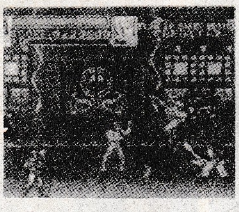


▶仅仅进来了半步，飞机已冲天飞去。

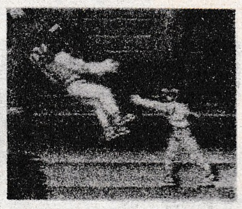
任务三 唐人街

当两人知道飞机的目的地是唐人街时，就马不停蹄地赶往唐人街。这里有狄古所开设的功夫武馆。在消灭武馆内的喽罗小卒后，便与号称打遍天下无敌手的陈氏兄弟战斗。

结果，好不容易打败了陈氏两兄弟，狄古乘坐的拖车正要离去。

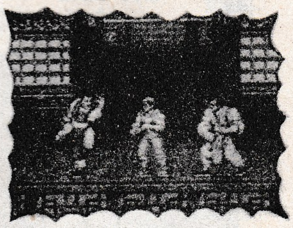


▲唐人街上战斗连场，一直打到狄古的武馆里去



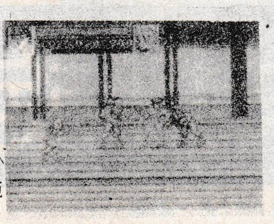
▲沙包是这里最好用的武器

▼最后与自夸武功盖世，天下无敌的陈氏兄弟决一死战

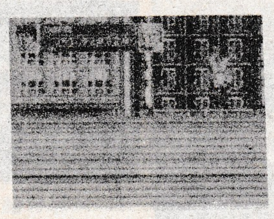


任务四 金门大桥

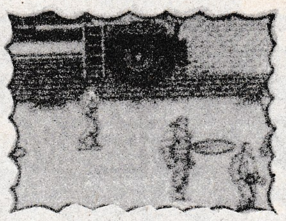
李氏兄弟成功跳上了金门的拖车的车顶，再度与敌人拼个死活。最后从紧急刹掣的拖车中，总指挥的狄古终于现身走出来了。可是，受到其亲信马克等家伙的阻拦，又给狄古安然逃走了。



▲拖车背上风势猛烈，很难随意移动。小心遭遇突袭



▲横渡大桥时，拖车突然紧急刹掣

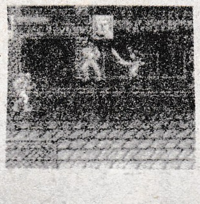


▲来到这里，终于飞现了一直苦苦追寻的狄克

任务五 贫民区

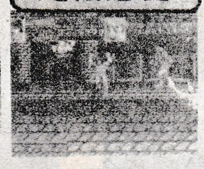
两人相信狄古大概是要去邪道战士的大本营，于是，为了查探大本营的地点，向着到处都是邪道战士份子的贫民区迈进。

这里出现的敌人，虽也算是喽罗小卒，但与前相比，要顽强许多了。到末段要对付的，就是狄古的亲信马克，此家伙身材健硕魁梧，力大无穷，单从外形看，已使人胆怯。

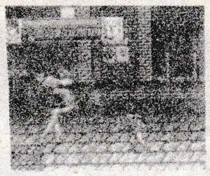


▲这版里，前段和后段有相当大的分别

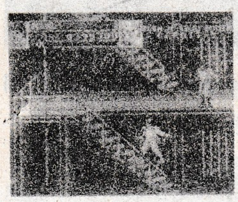
隨機應變



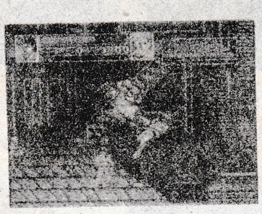
▲随机应变，将敌人打得落花流水



▲敌人多持有武器，要从其手中抢夺过来



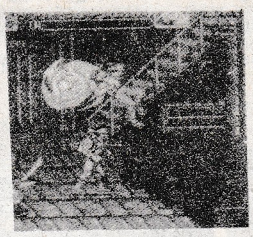
▲在太平梯上，双截棍最能发挥效用



▲首脑乃是庞然巨物的马克

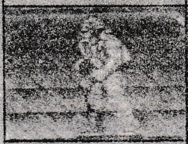
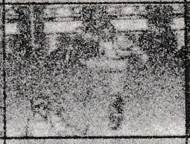
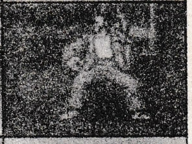
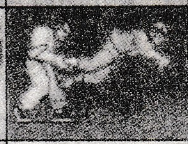


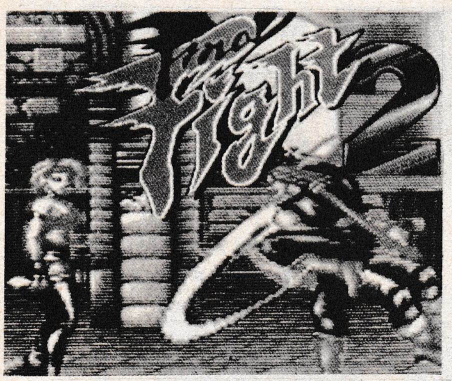
▲马克一跳起的话，要特别小心，因为他会使出绝招来！



◀马克的绝招是以旋转的身躯攻击过来

犯罪組織—邪道戰士

登場的主要敵人就是這十一人。不過，除了最終的首腦外，只要被打倒一次就會以更頑強的實力重現於往後的版中。	活里亞	洛巴	比爾	積夫	史提夫
					
	邪道戰士的士兵，英勇善戰，死纏爛打，戰至最後一口氣。	跟活里亞一樣，都是隸屬下級部隊的士兵，持有非常厲害的武器。	中國劍術高手，要奪取其手中的青龍刀，並不容易。	手下有無數嘍囉小卒的中首腦，雖懂雙截拳，但缺乏勁力。	最先較量的首腦。外表看來文質彬彬，但性格殘暴不仁。
謝信	陳龍夫	陳龍波	馬克	加萊	狄古
					
以前是重量級的拳手。頭腦簡單，但攻擊力不弱	自誇武功蓋世，看家本領的一招奪命腿，沒多少人能挨得住。	陳龍夫之弟，有別於運用腳下功夫為主的其兄，他卻以出拳為主。	狄古的親信。其背部具有驚人的神奇力量，可以吸收任何的攻擊。	是狄古的左右手，體形高大健碩，虎背熊腰，而且身手也很敏捷。	除了知道他是一個優秀的武術家外，對其來歷身世，一概不詳。



快打旋风 Ⅱ

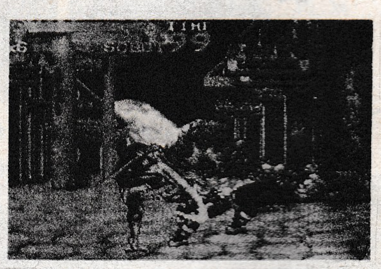
超级火爆游戏“快打旋风”的热潮还未退去，新的续集又登场了。这一次，角色更新了，音乐的旋律轻快，战斗的舞台变化多端，真是挡不住的感觉，妙不可言。

新 人 新 招 式

“Ⅱ”的最大特征是将可选择的两个人增加为三个人。少了前作中的哥迪(CODY)和佳尔(Guy)，增加了真纪（MAKI）和宫本加牢（CARLOS），市长米高哈狗(HAGGAR)再次参加战斗。他们三人个个身怀绝技，武功盖世。



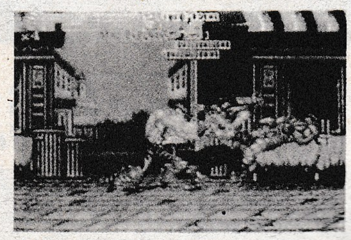
这次可选择的人物共有三人，内容亦经过强化。



新角色出手不凡，一定能迷倒玩者。

英勇战士米高哈狗





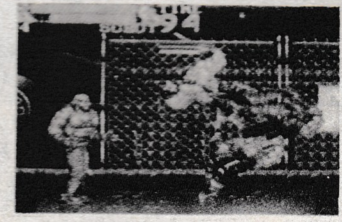


必杀技双龙拳，此技最能发挥哈狗巨大身躯的力量

哈狗是米特城的市长，行伍出身，健壮结实的体格就是他强有力的武器。他那强劲干脆的攻击威力依然，还练成了绝招双龙拳，双手同时出击，将一群敌人一次推倒。此外，他还能腾空螺旋打桩，凌空一铲，真是威猛无比。但是，他攻击力虽高，却行动迟缓。



充分发挥体力的螺旋打桩



爆发出千钧之力，威猛无比

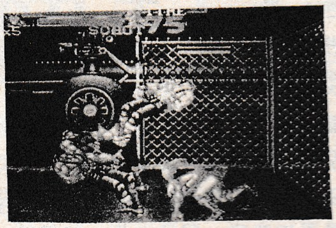
秀丽脱俗的女斗士真纪

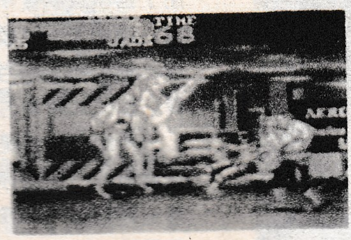


真纪是源柳斋之女。自小从父习武，读高中时因不喜欢呆板的武道，曾离开武场，后来又重返武林，并且继承父业，体形虽小，但身手一流，绝不逊于其他格斗家。

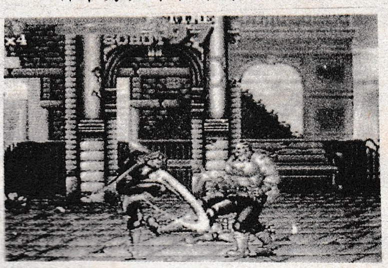

潇洒一击，干脆利落


连按攻击键，击技会发生更大变化


一招排山倒海将大个摔开，从她那娇小的身形，真是想象不到


噢！这个姿势一出，可能有走光之嫌

日本刀必杀技来势凶猛

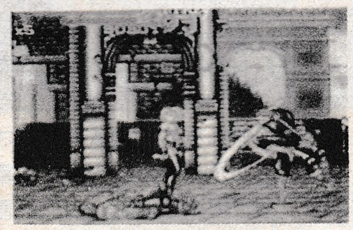


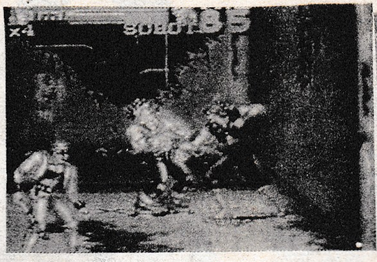
CARLOS

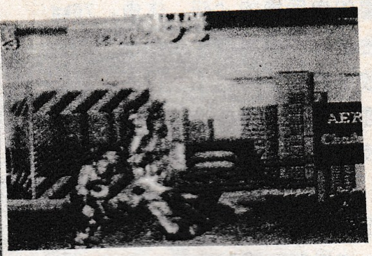


硬派剑客宫本加牢

宫本，日裔巴西人。曾来日本学习日本国技，尤其是柔道和剑道。他爱创新武术，所以出击时能随心所欲，顺其自然，看准时机，给对手以致命的一击。他那嫉恶如仇的性格很容易使人联想前作的佳尔。看，他背负日本刀的姿势多么英武。


宫本是哈狗的门徒，真是名师出高徒


活脱脱一副日本武士相


从这个招式可看出他的身手是多么敏捷

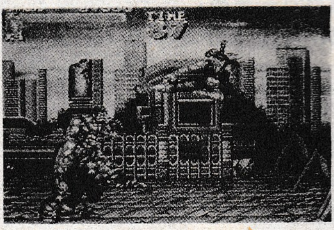
新舞台新敌手

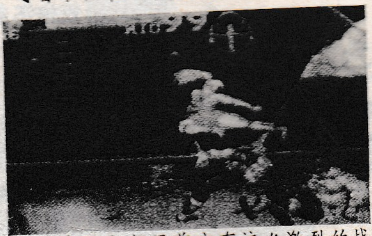
"Ⅱ"的故事情节是这样的：真纪的父亲和姐姐被马基亚组绑架到香港，真纪跑去向市长哈狗求救，恰逢嫉恶如仇的宫本也在场，于是三人一同前往香港，为救人质，与匪徒展开惊心动魄的博斗。

这次战斗面对的敌手也毫不示弱。力能拔山的大力士，横霸一方的恶棍，力劈华山的刀客。……都不是好惹的，切不可大意失荆州啊！这次战斗的舞台焕然一新，在香港中华街，在停泊着船只的码头……战斗在轻快的音乐中展开。


◀看来，在街头又免不了一场恶战

以敏捷的動


背景由香港开始，然后打遍全世界


在巨大船只前亦有这么激烈的战斗。能否顺利地救出父亲和姊姊呢？

PC史上最强格斗战 Super Fighter

姓名：萨尔可夫
国籍：独立国协
出生：1960. 10. 9
身高：210cm
体重：120kg
血型：O型
三围：170，120，150
喜好：蒙古摔跤、健美



具有蒙古血统的萨尔可夫，由于从小家境贫困，双亲离异，造成他个性孤僻，再加上身材瘦弱，常是别人欺负的对象，直到有一天和他相依为命的哥哥为保护他而被流氓杀害！……

在哥哥的墓前，立下重誓，发誓要成为世界上最强壮的男人，从此以后，每天可以看到他为了这个目标拚命的锻练身体，勤练摔技，才有今日的成果。

他的必杀技有将敌人抱住，重重的向后摔的“仰重挫”与敌人一起旋转，到你眼冒金星时，再将你抛出的“离心抛摔”及迅速将空中的敌人抓住用力向下栽的“空挫摔”，双重打击的碎头锤，只要你一稍不注意，被他抓到可惨了，他的摔咬技足足可活活地将一头熊给摔死。

他身上穿的可是道地传统的蒙古摔跤服，能在比武时穿上这套服装，并且赢得胜利，也是他一直追求的目标。









曾经三度蝉联世界空手道冠军的斩，虽然功夫已达登峰造极的境界，但他仍相信“人外有人，天外有天”这一句话，所以至今不敢轻易放松自己的修行。由于自小受职业军人的父亲影响。生活非常简单、严谨，做事要求一板一眼家中摆设一尘不染。当然，对自己的仪态亦相当注重，他的发型便可做最好的解释，也因此特别讨厌肮脏的东西，尤其是蟑螂。

他的必杀技是凝聚真气凌空一划的“天雷斩”及速度极快、踢得你乱七八糟的“龙卷旋风腿”和最可怕的绝招——“铁头功”，只要你稍不注意，马上从天而降，以全身重量再加速度，保证不死也脑震荡。

练武的人最重要的是修身养性，而非以武术来炫耀自己，这是他一直秉持的理念，所以他决定开一家武道馆，让所有的人都能学习空手道，陶冶性情，强身报国，将空手道发扬光大。

姓名：斩
国籍：日本
出生：1966. 3. 10.
身高：190cm
体重：76kg
血型：A型
三围：120、85、90
喜好：空手道、寿司、沙西米
最讨厌的的东西：蟑螂







PC游戏室

尽管许多闯关族由于条件所限，难以大玩特玩PC游戏，但真正的玩家对PC游戏绝不应放过。虽然，对于打斗游戏而言，PC机的健盘远不如手柄来得痛快，但对于RPG类游戏来说，还是健盘方便，更何况PC机清晰真切的画面呢？所以，本集中营特辟PC专号。让众玩家有机会窥优秀PC游戏之一斑。亦欢迎诸位发表高见，提供线索。

PC 史上最强格斗战 Super Fighter

超 级 风 暴

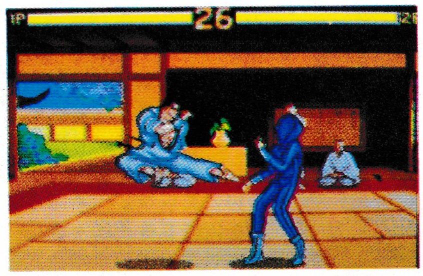
快打至尊

公元 200X 年一股神秘的邪恶势力崛起，世界各国政要相继遭到暗杀，甚至连恐怖组织的首脑也不能幸免，于是，正邪双方破天荒携手合作，选派肉搏高手与之对抗……



令你血脈賁張的搏力演出

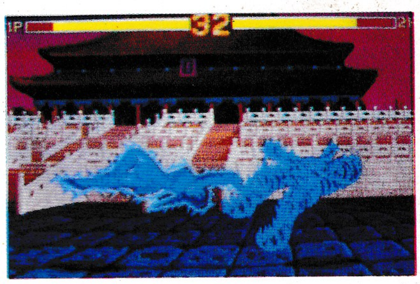
席卷斗場上的世紀決戰



日本武道馆大决斗

致命的火凤凰

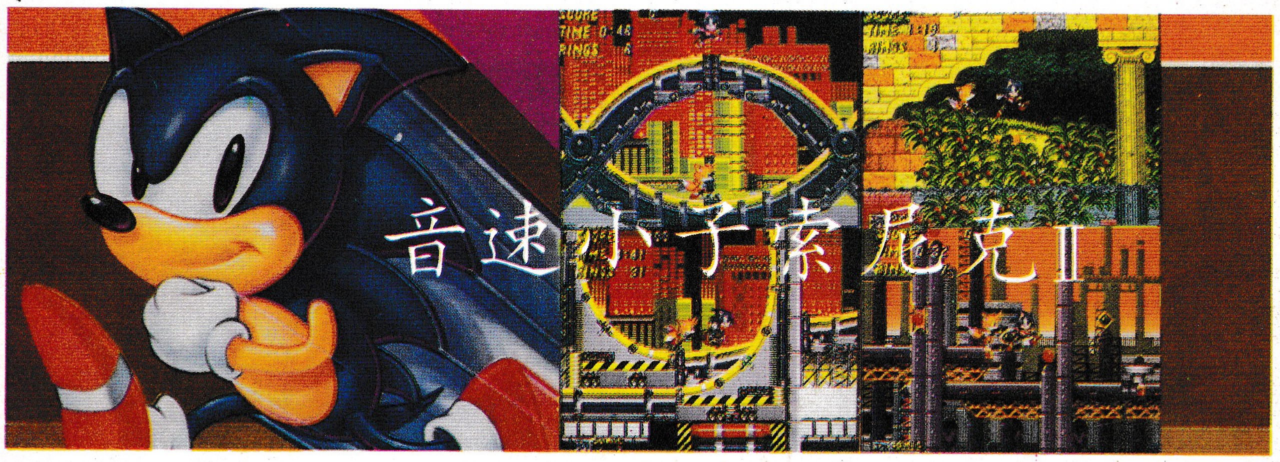
在紫禁城前凤凰正使出她的必杀绝技“火凤凰”将对手烧得面目全非。





在热带森林中正展开一场生死战

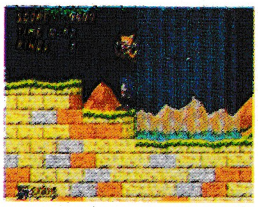
精彩的打斗居然把动物统统吸引过来，忘记彼此的利害关系，冷眼看着万物之灵的人类自相残杀。



音速小子索尼克Ⅱ

和同伴們一起展開新冒險！

音速小子Ⅱ和前作相比，真可谓青出于蓝而胜于蓝，这主要表现在：

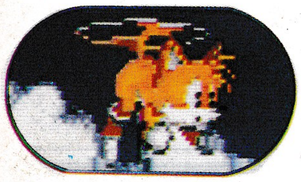


▲受到攻击的场所。



▲只有露出尾巴来







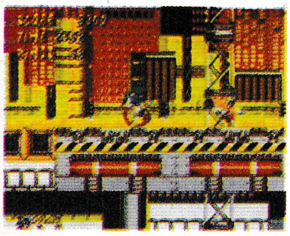
▲和索尼克一失散马上就利用尾巴飞起来找寻。

◀若长时间静止不动的话，会打哈欠喔！

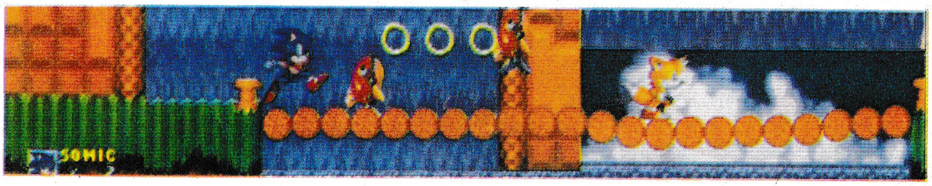
一、行动谨慎的小狐狸“麦露斯”有两条引人好奇的尾巴。单人玩时，他会自动地跟在索尼克身后，一起冒险，他虽只是索尼克的小跟班，但因动作表现细腻，表情也相当讨人喜爱，常 卷曲着身子摇摆着尾巴，单脚在原地旋转攻击。



▲和新加入的麦露斯一起打倒D.r耶库玛。

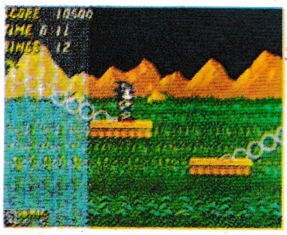


▲紧跟随在索尼克之后。



高速動作的遊戲要素簡介

二、游戏区域增加。“音速小子Ⅱ”沿袭了前作高速动作的概念，容量从4m增加为8m，区域由6个增至10个。



▲索尼克长大了，操作也比前作来得容易。

三、游戏分两种模式。第一种模式是合作。若是1人玩时，则操作索尼克，小狐狸麦露斯自动跟随其后。若是2人玩时，则索尼克和麦露斯一道同心协力；共同过关。第二种模式是竞赛。在这种模式里，画面被分割成上下两部分，索尼克和麦露斯从10个区域中的某个区域开始相互竞赛。

1 PLAY



▲“1PLAYER”型态。在索尼克身后，紧追而来的麦露斯。

也可操作麥露斯



▲以2人用操纵器自由操作麦露斯。和朋友相互合作吧。

四、攻击增加新技法。索尼克的攻击方法，除了原有的旋转攻击外，另加入了新技法—单旋转突击法。也就是当索尼克蹲下时按键就会保持卷曲状态旋转着向前突进。麦露斯的攻击方法也同样定这两种。

索尼克旋轉攻擊



▲和前作一样，卷伏着身体发动攻击。麦露斯基本上亦相

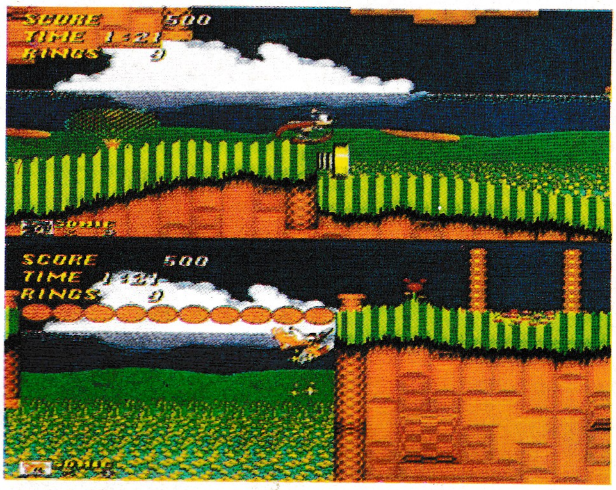
單旋轉突擊



▲令身体旋转停滞不前进。因为摩擦生热，身上冒出烟来。



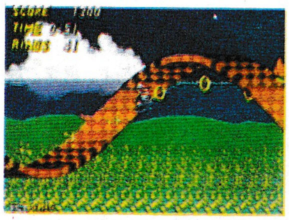
2 PLAY VS



▲上下分割 的“2PLAYER VS”方式。1人操作上半部画面的索尼克，另一人操作下半部画的麦露斯。

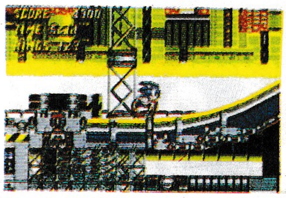
五、陷井更加丰富。在陷井方面。“音速小子Ⅱ”保留前作中一些颇受好评的设定如360°圆环和弹簧等，并且增加 不少新的设定，如跳跃台，加速装置，吊绳等。此外，前作的水中戏，在收到热情的回响后，也在“音速小子Ⅱ”中发扬光大了。注意氧气的剩残量，以免溺死。

螺旋狀圈環



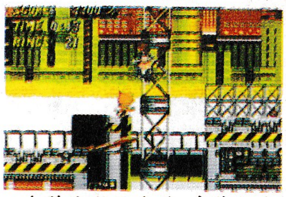
▲因为螺旋状之故，若不一鼓作气，则势必于途中落下。

加速裝置



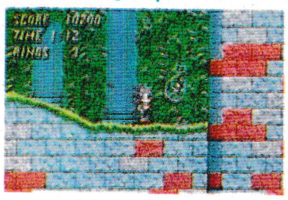
▲红色箭头的上方有正在旋转的机翼若触摸它则加速前进。

跳躍臺



▲踩上跳跃台后，身体就会自然而然地弹了起来。

水中



▲“2”中也登场的水中戏。因有浮力，并不好行动。



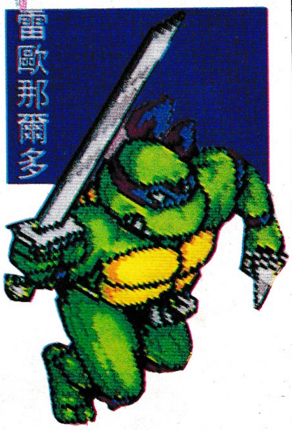
忍者龜

在美国颇受欢迎的儿童动画系列片[T・M・N・T](忍者龟)，在任天堂的世界里风光了一时，现在又要在SEGA机上露面了。和任天堂版相比，SEGA版的画面精彩美丽，忍者龟们动作丰富多样。由三个按键产生的繁多的变化，使游戏更复杂，更耐人寻味。

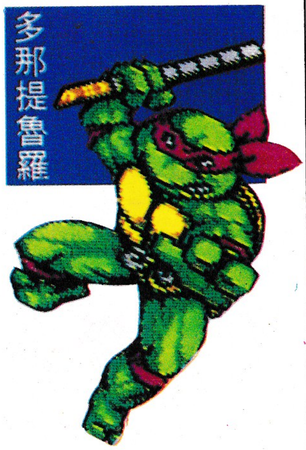
英雄依旧在，SEGA版上的主人公们仍定那天下无敌的四位忍者龟：雷欧那尔多、拉菲艾尔、米开朗基罗和多那提鲁罗，他们个个身怀绝技，雄风不减。

游戏的操作方法是：十字键移动，A键攻击，B键跳跃，C键突击。同时按下A和B键，则会形成一种必杀的绝技。如果只有A键攻击，那么十字键和其他键的组合会变得更复杂了。此外，还可根据敌人的种类变换招式，还可因不同的时机采取相应的战法。

忍者龟的领袖。是位完美主义者。具有强烈的责任感。使用的武器是刀。



头脑敏锐的家伙。武器是木棒。运用伸臂来攻击。



具有冷静判断的能力。武器是三只叉。



明朗的运动健将个性。擅长使用双截棍为武器。





▲在跳跃之中按下A钮，这时可依状况变换各种技巧。



▲按C钮突袭之后马上按A钮滑行，从敌人脚下赶紧救出

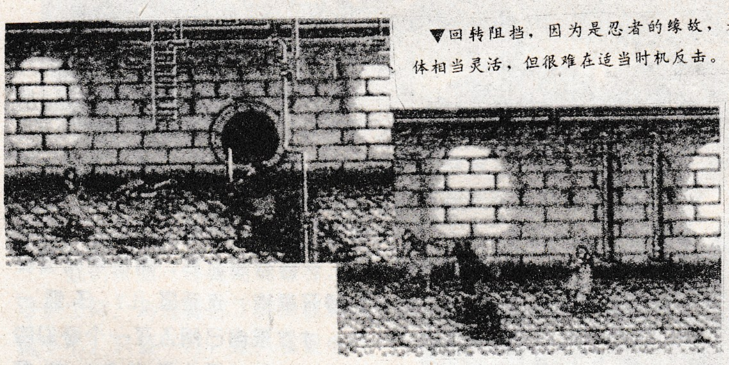


▲根据按钮的时间可变化跳跃的高度。



▲滑行中按下A钮迸出。令人憎恶的一击。

▼回转阻挡，因为是忍者的缘故，身体相当灵活，但很难在适当时机反击。



▲这是滑行踢脚，在突击时要同时按下 A、B钮，头目很厉害，威力很强。

决战的技巧要在摸索中掌握，敌人并不是一击就能制服的，要出其不意，连续给敌人一阵狠狠的痛击，使之就此一蹶不振，方能取胜。

危机时，必杀技最管用。必杀绝技和特殊攻击都是制敌的强有力手段。但是要注意，使用必杀技会减少寿命。如果采用能量披萨的特殊攻击时，生命不会因此减少，而且比必杀技更有效，所以可以在一定时间内连续采取攻击。

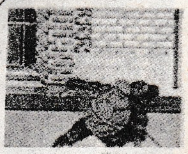


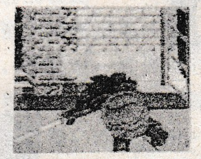
▲纵身一跳，从敌人的头上横劈下来

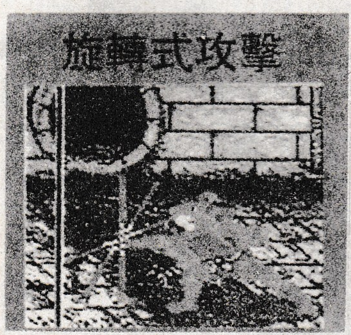


▲两手反复地挥动　笑脸盈盈的令人害怕

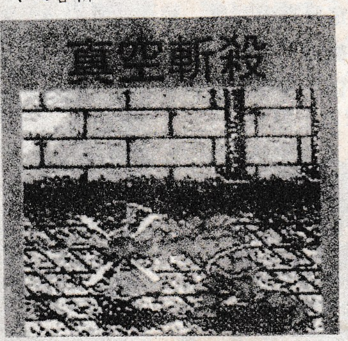
歇菜吧





▲拿着棒子不停地旋转，这是攻敌的一项技巧

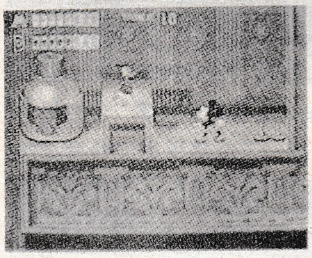


▲以迅雷不及掩耳的速度，快速斩杀敌人

米老鼠和唐老鸭



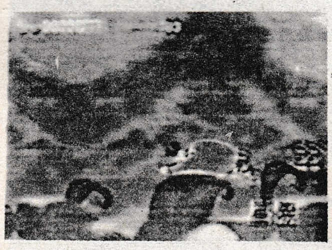
↓表演魔术



话说举世闻名的米老鼠和唐老鸭，这一天正在舞台上表演魔术。绘声绘色，变幻莫测，最后，唐老鸭棒出一个大盒子，口中念念有词。只听“轰”的一声，那盒子变出了一道门。怎么回事，莫非咒语错了，唐老鸭好生奇怪，走进门中定要探个究竟。站在一旁的米老鼠被这一切惊呆了。几分钟过去了，仍不见唐兄的鸭影，终于急了，壮着鼠胆，钻入门去……。

一阵昏迷之后，两位老兄慢慢地睁开眼睛，这是哪儿？仔细一瞧，才发现自己陷入了一个奇幻的世界，好不恐怖！怎么办？快溜吧！两人异口同声的喊道。

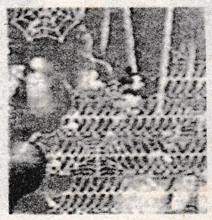
两人正欲起身，一个蒙面巨人，从天而降，挡住了去路。“哪里来的妖怪，闪开了”，“两位老兄，幸会幸会，早就听说你们的魔术很了不起，在下也是一位伟大的魔术



↑士兵们过来吧！



←哇！不愧是魔术师变成一朵朵的花儿。

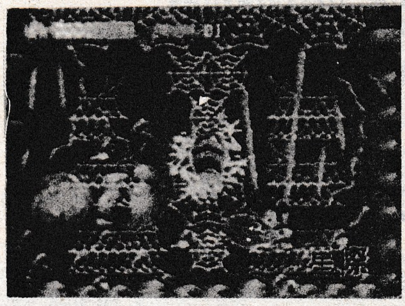


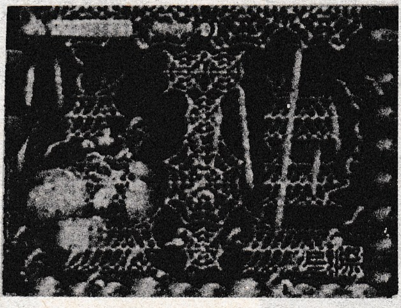
←还可以变成蝴蝶



↑哇！那么大只的虫

↓打败之后出会宝箱



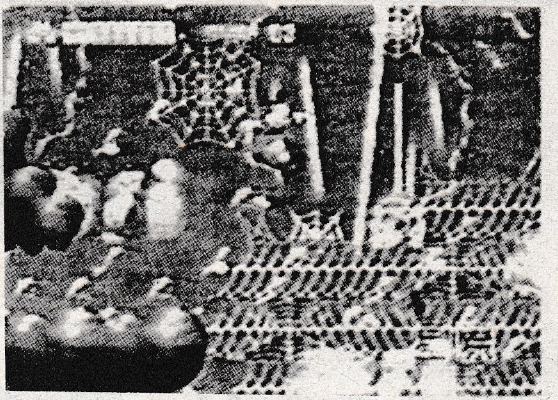


↑过来送死吧！

师，至今还没有什么人能逃出我的手掌心。你们想出去，可以，那就看你们有多大能耐了，你们如果逃离了这奇幻世界，在下甘拜下风。”“这有何难，看我们的。”“那就请便吧！”说罢，蒙面人消失得无影无踪。唐老鸭和米老鼠向前走去。

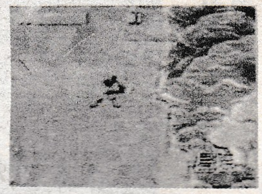
他们来到一片奇幻的森林，森林里布满了大虫和守护士兵。两位使出了魔法披风。这魔法披风威力还真不小，只要一抖，敌人就变成了一朵朵美丽的花儿，或其他千奇百怪的动物，植物。

过了森林，进入蜘蛛洞，洞内吊着一根根蜘蛛丝，悬着一张张蜘蛛网。好不恶心。魔法披风扫过，



↑大蜘蛛出现了

↓飞来了







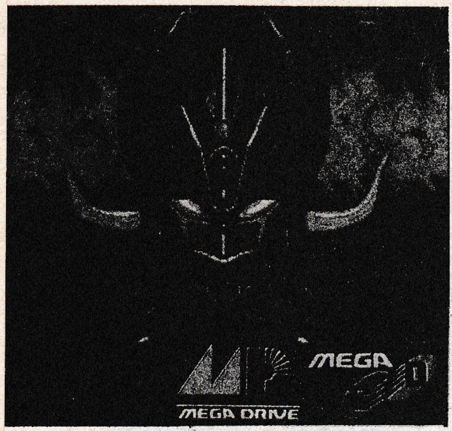
↑手指动一动

↑乘风破云



敌人都变成了一只只漂亮的蝴蝶，或不知名的动植物。扫清了喽罗，迎战首脑——一只硕士的蜘蛛精，披风一扫，一只宝箱出现在眼前……

打败了蜘蛛精，要经过一片风之谷，只见米老鼠站在悬崖顶上。两手向前一指，一块魔毯乖乖地飘到了眼前。米老鼠跳到上面，向前飞去……



动作游戏新潮流

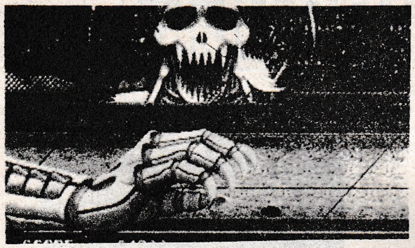
MAZINGERZ

铁甲万能侠

●刘儒德

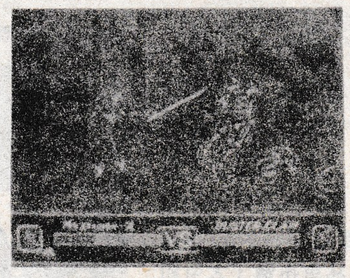
各位玩友，今天，我给你们介绍一个SEGA新游戏“铁甲万能侠”。这个游戏是根据永井豪的同名漫画改编的，无论动作要素或人物造型都基本忠实于原作。

这个游戏的最大特征是主人公的格斗动作高度逼真。这是由于SEGA特地设计了一个特殊的对打系统。它能使身体的每一个动作随着各个部位的活动组合出20多种姿式。从而使动作自然流畅，干净利落，酷似人类，堪称动作游戏的新潮流。

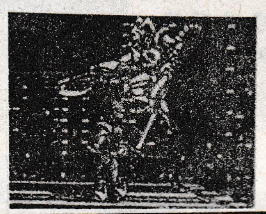


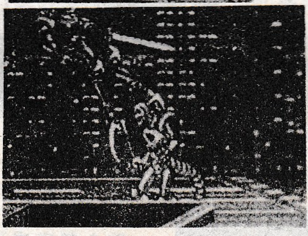
游戏的基本内容是：野兽军率领的地狱军团侵略地球，世界各地惨遭蹂躏，铁甲万能侠，临危受命，手提三尺剑，打击侵略者，直到世界五大都市全都获得解放。

游戏以大小两种不同的模式进行。



无论是小喽啰抑或大首脑，他们的动作演出都能发挥超自然效果。右图的敌首脑，身体能如蛇行似的摆动。

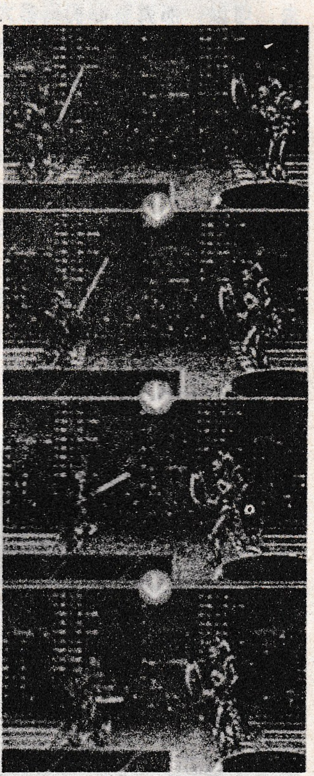


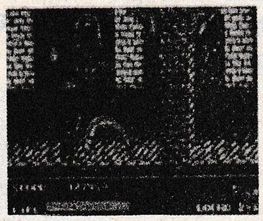


亦可与敌人进行近战，野兽军的动作亦相当细致

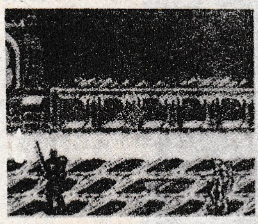
各动作均非常真实，每部分的移动均很细致。

两具大型机械的动作，请注意肩部及腰部的移动。

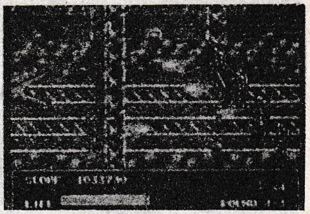




可改变形态的敌人，快避开



使用火焰放射器

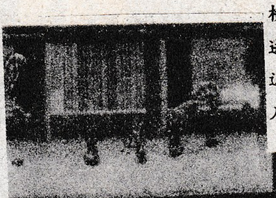


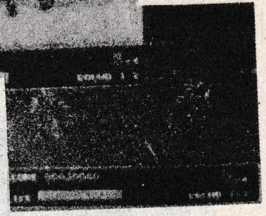
强制卷轴的小型模式。后面有敌人的追兵

在每关的每一幕里，这两种模式都交替出现。在小型模式里，游戏在横向卷轴的画面里进行。主人公要一边打倒敌人，一边向敌巢推进。敌兵大都是喽啰兵，他们会成群结队而来。各幕的重点是中首脑，它们是大首脑的手或脚。只有打倒这些中首脑，才能进入大型模式，有些小型模式是强制卷轴的。



联群出现的铁面具军团。并不很强，但数量多

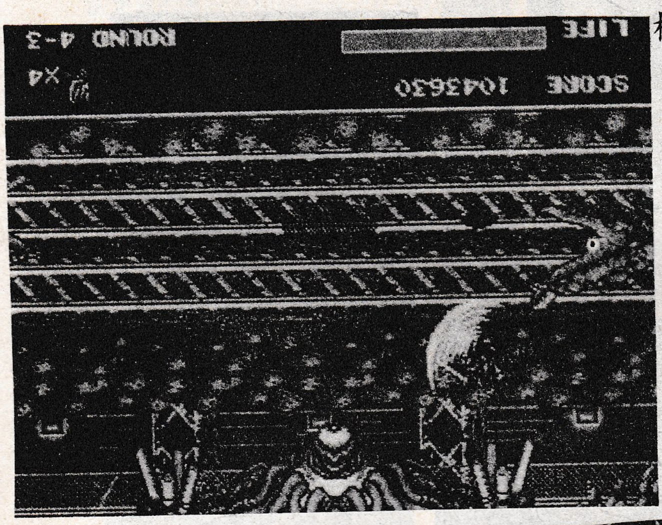




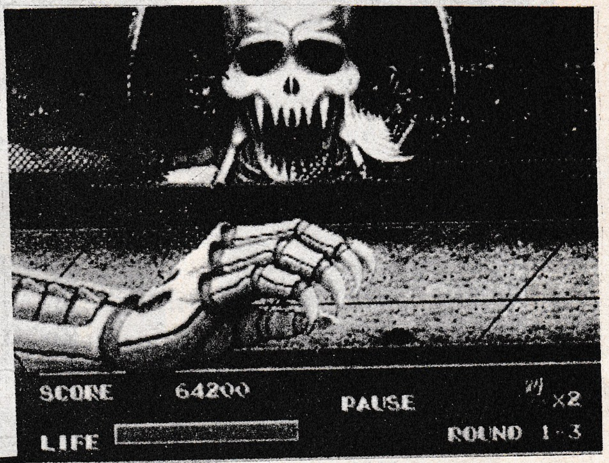
游戏基本以横卷轴画面进行，主人公边反击边深入敌巢

画面内人物造型虽细小，但动作传神，极有欣赏价值

横卷轴画面



在进行大型模式之前，必须将中头目打倒



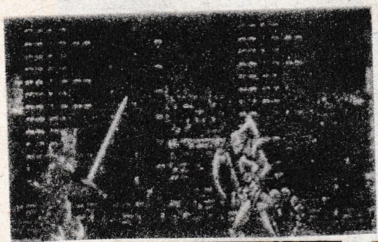


每面开始时均介绍头目的名字。

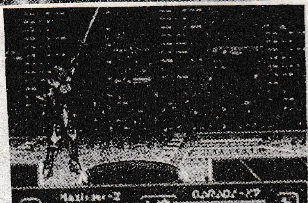
巨大无比

主人公变大后对战敌首脑。场面气势逼人！

生化机械兽均有其各自的特殊攻击法。







底下是指标，左面是铁甲侠的生命，右边是敌人的

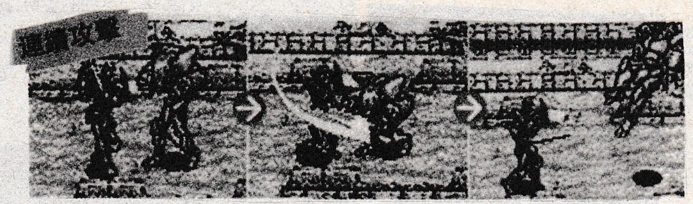


打倒敌人，摆出胜利姿势的铁甲万能侠。

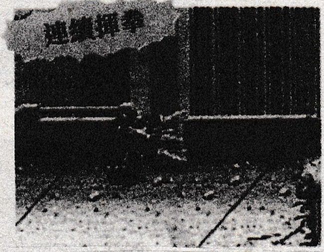
大型模式出现在小型模式每幕的最后，这时主人公要放大，要和巨大的敌人进行一对一的决战。在每幕开始时，这些号称生化机械兽的敌方首脑们都会通下名来。他们的攻击范围和速度各有特点。他们有的使用武器，有的用爪，有的用尾巴，还有的会使用火球。

游戏的操作方法因模式而异。在横向卷轴的模式里，主人公的基本动作是普通攻击、加速、跳跃和必杀十字斩四种。这四种充满动感的组合可衍生出许多变化，尤其在普通攻击时，根据离敌的远近，按键的节奏，可变化出繁多的技巧。

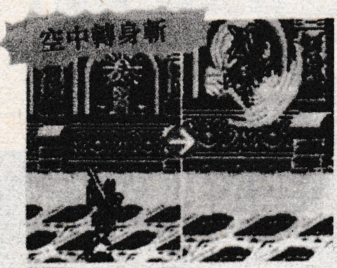
在大型模式里，特殊系统的功能得到了最大的发挥。主人公的基本动作有三种：A键防御，可用剑抵挡敌人的进攻，但对特殊攻击失效。B键跳跃，可以避开敌人的攻击或改变与敌人之间的距离。当然，



于左右各斩一次，最后一次是用踢

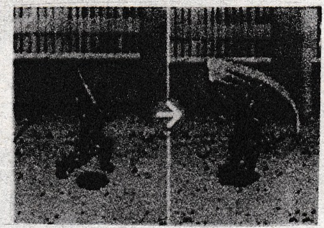


按键连射可作连续挥拳



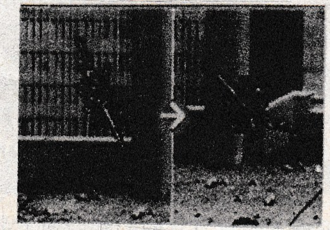
加速与跳跃的组合

加速



加速攻击使威力倍增

跳跃

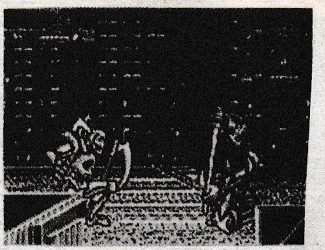


可于空中转身踢腿

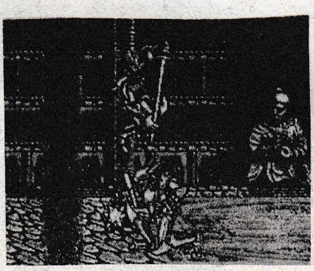


抵挡攻击时的姿势亦千变万化

下盘防御



可抵挡由上面来的攻击，但对特殊攻击无效



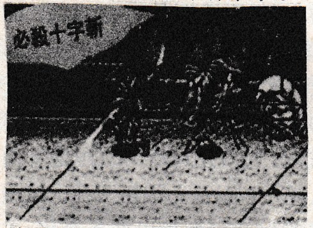
可以一面跳跃一面防御。飞扑向敌人怀中的招式。

斩

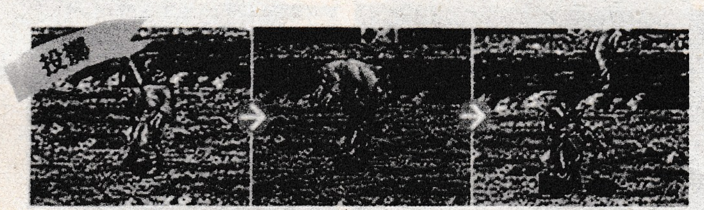


跳跃时在着地之前攻击。亦可作远距攻击。

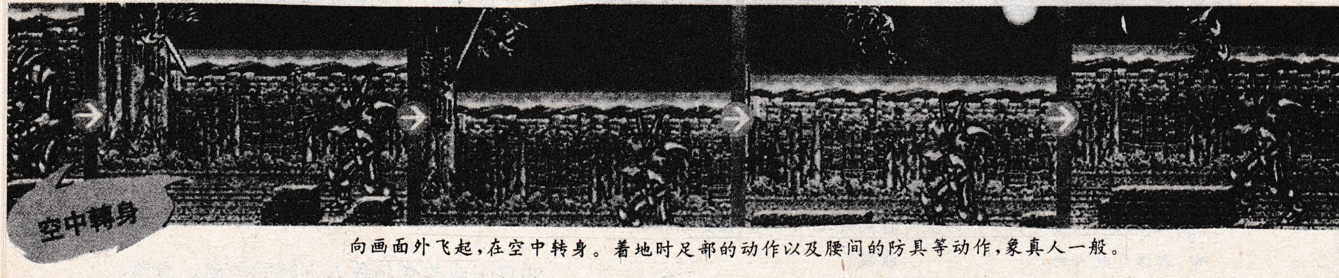
跳跃时也可以攻击。C键攻击，与方向剑配合使用，可改变剑的招式。整个格斗动作动人心魄，扣人心弦。



使用此攻击时无敌，但会消耗体力。



与敌人距离近时可作投掷，亦可掷向其他敌人。



向画面外飞起，在空中转身。着地时足部的动作以及腰间的防具等动作，象真人一般。

游戏共设五关：

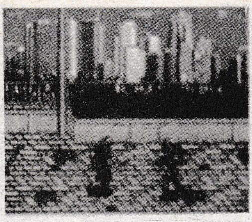
第一关 东京 世界的大都市东京首当其冲，被格拉达K7率领的半人半机械军队三日内占领。都市背景随时间流逝而变暗。中首脑是格拉达K7的手腕。大型模式的夜景为背景，主人公与格拉达K7展开决战。

第二关 印度 以佛像闻名的印度也被侵占了，充满雄光的佛像变得阴暗起来。无法想象的寒流使周围变成一片冰的世界。中首脑是使用火焰的木乃伊。大型模式则是在巨大佛像前主人公与溶岩怪决斗。

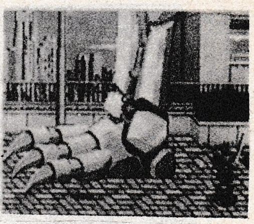
第三关 欧洲 欧洲也在劫难逃。美丽的法国凯旋门染满了血腥。因异常气象的影响，天气变得干燥炎热，地上逐渐变成沙漠，小型模式中需要逃避恐怖兽的追赶，这里，画面强制横向卷轴。

第四关 纽约 在纽约，因受到生态兵器的攻击，许多不知名的动植物开始繁殖。小型模式中巨大甲虫袭击。画面也是强制卷轴。中首脑是巨兽的头部及触角。在大型模式中战斗的巨爪兽的动作非常敏捷，防御也非常坚固。

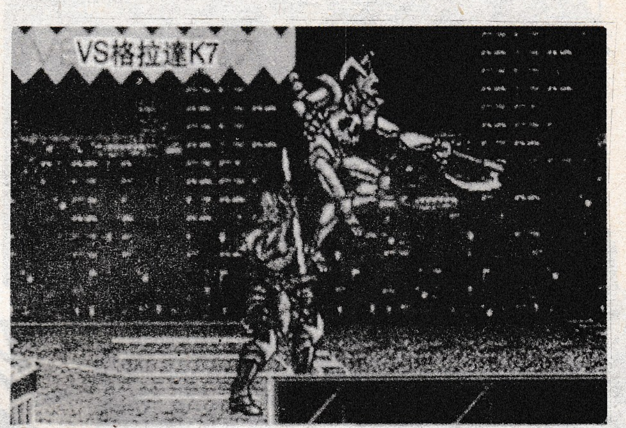
第五关 埃及 人类所建筑的最后一个据点，也抵挡不了敌人的进攻而陷落，成为废墟。小型模式的中首脑是敌方万能侠的手腕。大型模式中，主人公在金字塔前面与相同的铁甲万能侠展开生死的决战。



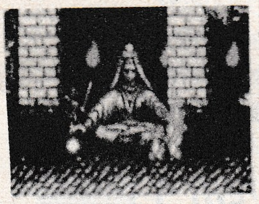
在东京街道上前进，背景是市政厅。



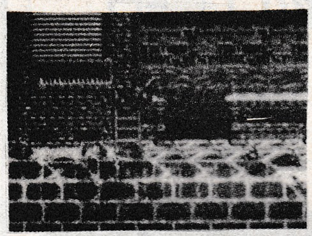
小型模式中盘出现格拉达K7的足部



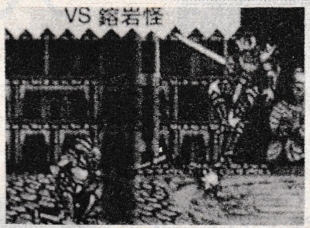
头目格拉达K7。用大斧及火球作攻击。



中头目的木乃伊。从地板放射出火焰



一片冰的世界，以印度作舞台。



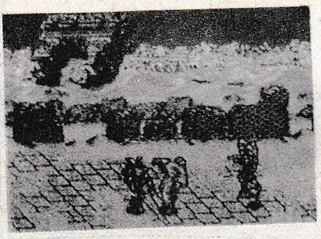
溶岩怪的攻击范围很广

强制卷轴，跌下便算失误

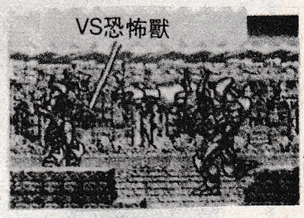




像虫般的巨爪兽。武器是爪及强力的尾巴。



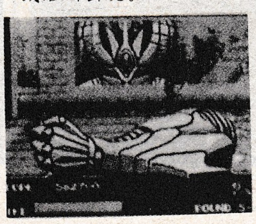
变成沙漠的巴黎城镇。背后可看见倒塌了的凯旋门

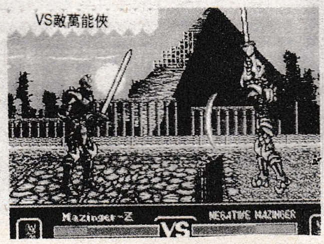


一面分身一面以身体作武器攻击

与铁甲万能侠相同的动作。佩剑会发射冲击波。

火箭拳会从画面的左面或右面出现。







格斗四人组四人组

玩过街头快打的人想必觉得很刺激吧，从三个勇士中选出二位深入匪巢，打击罪犯，武打招式相当繁多，一玩就不知不觉地上瘾，现在SEGA公司在此基础作了大量的改进。在这里共有四位正气凛然的勇士待命出击，你去认真挑选他们吧。

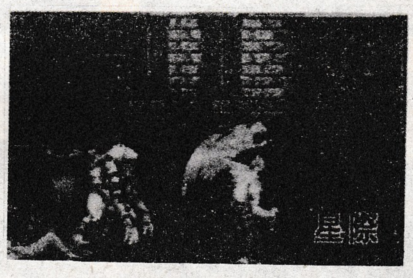
人物介绍

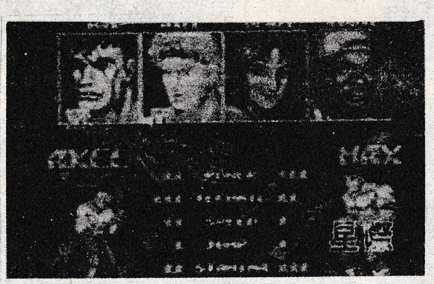
在游戏中这四位街头勇士各有不同的个性、招式和技巧，分别为MAX・AXEL・BLAZE・EOOLE，下面让我们一起来分析他们的能力吧！

MAX

POWER(力量)：☆☆☆
TECHNIC(技巧)：☆☆
SPEED(速度)：☆
JUMP(跳跃)：☆
STAMINA(体力)：☆☆☆

MAX有巨人般的体格，外表十分冷漠无情，但却有一颗嫉恶如仇的热心。路见不平，拔刀相助，是一位名副其实的拚命三郎。



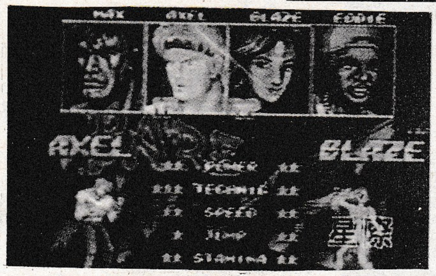


AXEL

这一位是四人中的头，有冷静的头脑和超强的判断力，对功夫好学不倦，一有空就遍访名师，切磋武艺。所以功夫在其他人之上。又因为他个性豪爽，常常博得女孩子们的垂青。

POWER(力量)：☆☆
TECHNIC(技巧)：☆☆☆
SPEED(速度)：☆☆
JUMP(跳跃)：☆
STAMINA(体力)：☆☆

格斗四人组Ⅱ



她生长在普通百姓家，父亲惨遭恐怖组织的杀害。为报父仇，她发誓要抛头颅，洒热血，铲除无恶不作的恐怖主义组织。

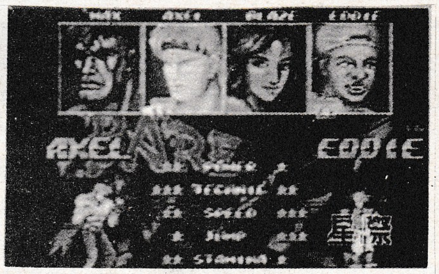
POWER(力量)：☆☆
TECHNIC(技巧)：☆☆
SPEED(速度)：☆☆
JUMPC(跳跃)：☆☆
STAMINA(体力)：☆☆

BLAZE

EOOLE

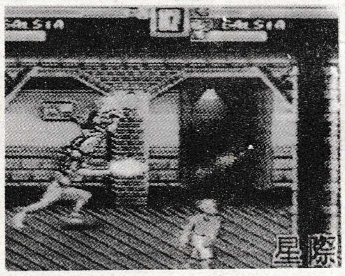
POWER(力量)：☆
TECHNIC(技巧)：☆☆
SPEED(速度)：☆☆☆
JUMPC(跳跃)：☆☆☆
STAMINA(体力)：☆

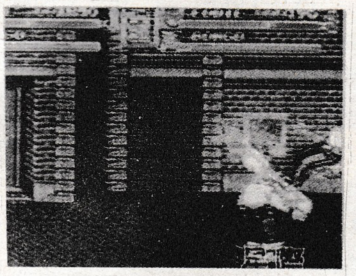
他是一位街头卖艺的少年，非常喜爱溜冰，人称"追风少年"。有一次，由于拒交保护费，被几个流氓阿飞狠狠地K了一顿。这件事唤醒了这位少年的一身正气，他立志要行侠仗义，保护那些无助的人们。

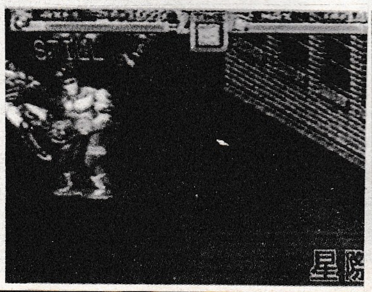


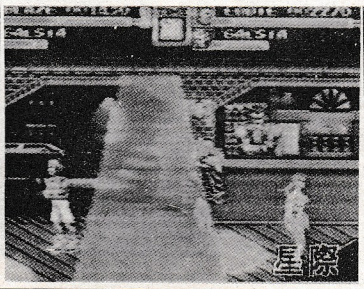
为正义而战

这四位街头勇士们，这一次战斗在美国治安最差的地区，在这里匪徒增强了许多，招式上也更新了许多花样。流星拳、升龙拳……神出鬼没，难以招架。好了，这四位勇士早已磨拳擦掌，迫不及待了。就让我们随着他们的足迹，看一看这街头的恶战吧！













午夜克星攻略

此GAME是DATA EAST在MD上的第一套作品，而且是8M的大作，其水准之高是不容置疑的。

游戏只设单打形式

键盘操作方法有四种：

A键：按一下是射击，再按一下就停。

CONTROL－A：射击方向随同主角的移动方向，即主角向右行就向右射，向左行就向左射，和魂斗罗一样。

CONTROL－B：按一次，主角射击方向就顺时针转，按第二次逆时针转，按第三次顺时针转，依此类推。

C键：跳

第一关

此关一开始，主角便站在车上；可以不理敌人，用车来撞他们，但小心上方突然跳出的敌人，此关首脑是架战车，简直是个废物，击倒它后向上行，便进入武器房，最好选3－WAY和H.M。

第二关

这关开始最好一看见敌人便用副武器，因为他们会从前后和上方出现，很难兼顾。跟着有一架战车，只要站在第二个平台向斜下射便可，跟着便到达运输带，要向下连射，然后便是首脑，它会不停向上发射导弹，要打中它中间的位置，跟着它会停一下，然后再次发动攻击，你要走到最底层，伏下向上打它中间位置。

武器有四种

FULL AUTO：全自动连射，威力不大。

3－WAY：三向弹，范围大，是此游戏最好用的武器。

FIRE：火焰，有贯通力，但子弹数字扣得快。

SHOT GUN：射中目标便会爆炸。副武器的用法是向上按A：

NITRO：八方向弹，有贯通力。

SHOWER：雨般落下的针形子弹。

H.M：即追踪导弹。

BULLET 500：增加五百发子弹。

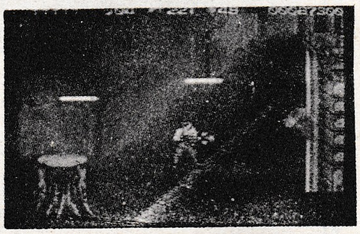
1－UP－增加一人。

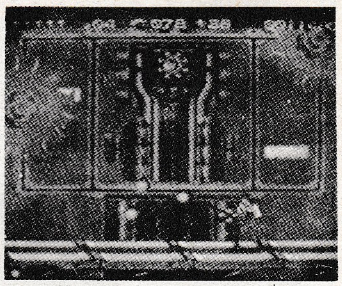
BARRIER－保护卫星。

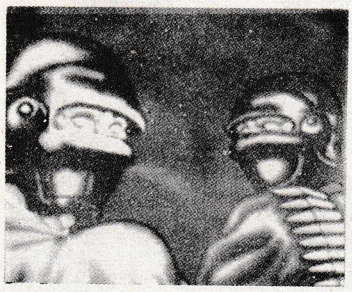
S.CHARGER－POWER UP。

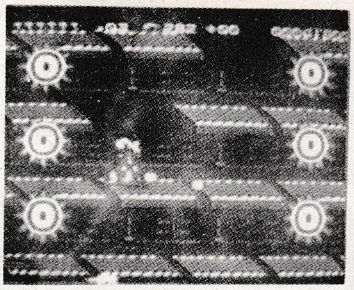
第三关

这关最好有3－WAY和H.M，一开始有个放激光的炮台，要先伏下打它，跟着便到达有四个上升台的地方，敌人会四方八面出来，要不断回转3－WAY或用H.M，中首脑是5个齿轮，只要向上放3－WAY和H.M便能轻易消灭它；首脑是个大齿轮，左面那个会首先落下，在最右面向左连射并放出H.M，跟着右面那个会落下，立即走向左面向它连射便可，然后打中间放子弹的地方。



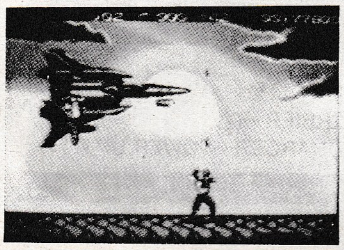






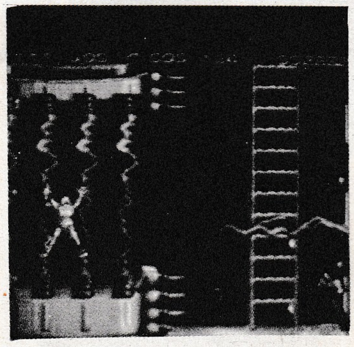
第四关

这关会有些流水阻碍你的视线，要向右面行，不要停止，并向左面连射并用出H.W，因为左方有二架战车连续出现，不要贪心取宝物，否则很危险，首脑是一群大战机，要向上射并放武器，左右避开它们放下的导弹，不要跳起，否则很易死。



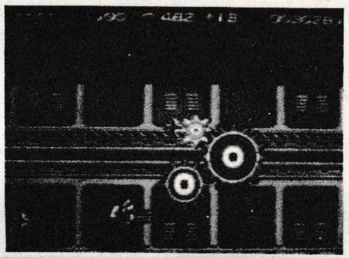
第五关

一开始便有直升机，要尽快消灭它，跟着小心敌兵从上方跳下，不久又再有一架直升机，你一走过它便攻击你，一定要消灭它；再向前走便有一排电墙，要打破上下炮台才可向前走，跟着前面有上下两条梯，先向下走，爬梯的同时亦要小心下方的敌人；首脑是一个电人，并有电墙保护，在地面右边先用H.M打破电墙的炮台，才可以打那电人；击倒它后，便向上走，并要不停的跳，因为那架直升机在等候你，只要爬梯时不向上跳便可以不理它进入下一关。



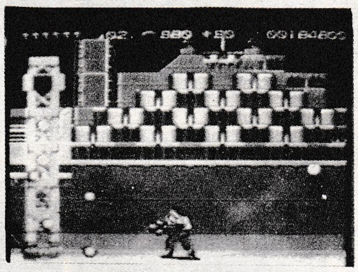
第六关

这关一开始有个齿轮出现，伏下可以避过它，打破它后，士兵从左右出现，有些更会伏下，小心；再过便有两个齿轮连续出现，打破后，又有士兵从左右出现，跟着出现的便是三个齿轮，要速战速决，击倒它后便看到一张丑恶的脸孔，他将你的父母兄妹都捉了，不可放过它。



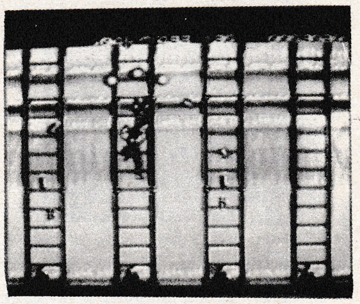
第七关

这关要对付的一是艘巨型战舰，它中央满布炮台并会放出一大群子弹，左右的炮台会放出导弹，在炮台之正下方可以避过导弹，要尽快将那些炮台消灭，否则很危险，因那些子弹很难避开，但只要小心，过关应该不难。



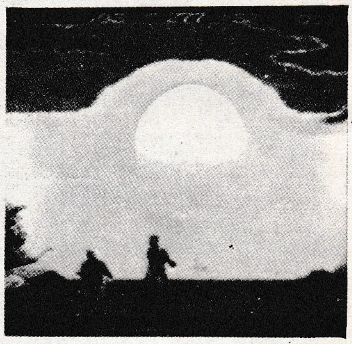
第八关

这关有四条梯，敌兵会从上下方出现，要上下兼顾，而且他们带有锁匙，要尽量取得，向上爬到尽头，便看见首脑，它是一条火龙，从口中放出火球，不要跳起，在地上左右闪避，然后再打破中央的骷便可以进入最后一关作最终决战了。

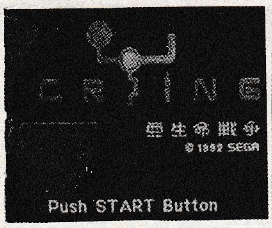


第九关

这关只有一种敌人，便是那首脑恶心的面部，它会忽上忽下的移动并会放子弹，一定要有武器和追踪弹，否则很难到达首脑，首脑是一个只有头部而且很大的怪物，先要打破他的面部，小心它放出的毒，故最好在画面最右，当它一接近便放追踪弹打那些，然后要打它下巴，要尽快打那些从它口部放出来的虫(核突)，跟着它便变得只有一个脑部，只要对准它连射，便可。



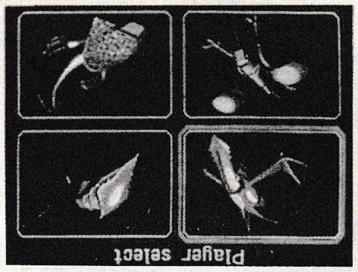




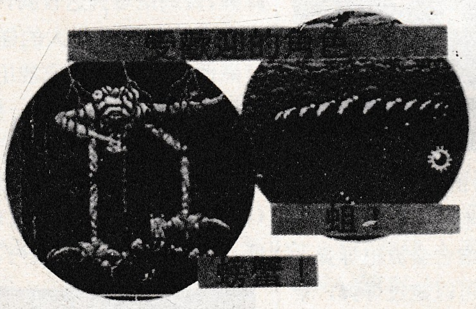
亚生命战争

●刘儒德

“亚生命战争”是SEGA独创的一个射击佳作。制作严谨，动画优美，音响震撼人心。游戏原名“生命危机战”（BIO—HAR—ZARD Battle），后改名“哭泣”（GRYING）。仅此就可想见游戏的诡异。游戏中所有的角色，从游戏者所操纵的主机到所有敌人都是一些令人毛骨悚然的微生物，软体动物，寄生虫……

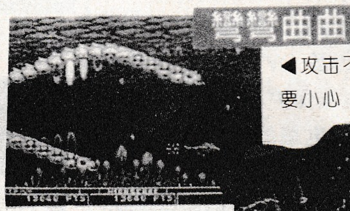


昆虫型在舞台二、四时使用有利。舞台七最佳。



主机共有四种，分“昆虫型”和“鱼型”两大类。它们的移动速度不同，武器的攻击效果也不同。

一般射击游击的敌人，大多偏向巨大的造型，但其动态几乎都只由一两个动作组合而成。这游戏则别具一格，每种造型的动态都很生动，特别是“长虫类”的敌人，其动作之柔……真叫人舍不得攻击。



◀攻击不激烈也要小心

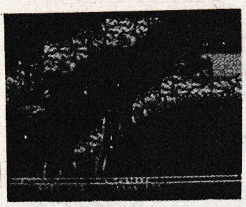


▶最好要使道路保持畅通

◀若追到画面的角落就不妙了

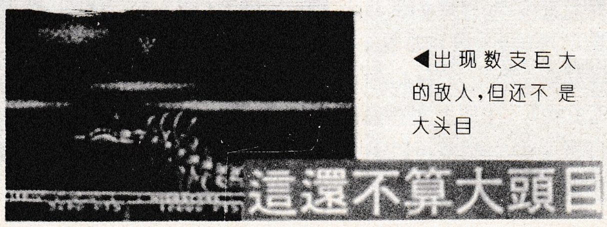


▶这个大头目是巨大的微生物。

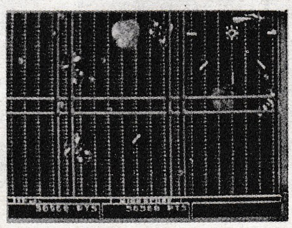


◀形状、颜色都很有意思，舍不得破坏。



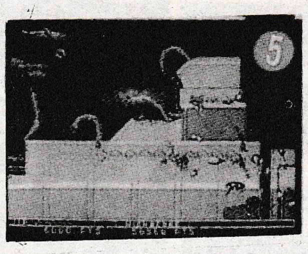


◀出现数支巨大的敌人，但还不是大头目

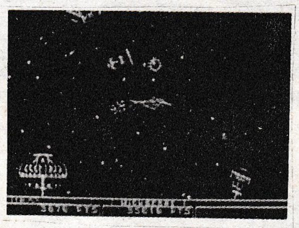




▲在宇宙空间出现墨鱼



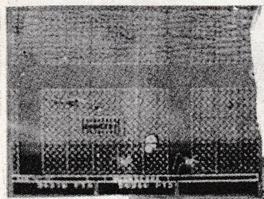
◀危险



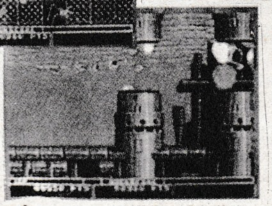
软體生物山



◀史莱姆很难被击溃，要拼命攻击。

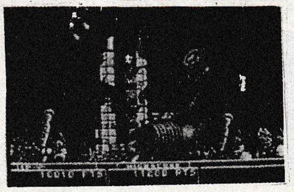


◀请看舞台七夕阳相当美丽



◀从烟窗中排出许多垃圾，不解决就完了。

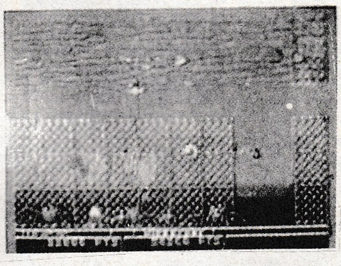
值得注意的是，本游戏的玩法很别致。这里略举两点：其一，按着键不放时，会使主机"聚气"而产生巨大的威力。其二，每种武器的威力有三种阶段，首先，你可以试试每种武器的攻击方式，选一种自己最习惯的，然后，记住胶囊的颜色，要连续取得同样颜色才能达到最强威力的状况。这时，攻击威力只比聚气再攻击的方法差一些，不过因聚气较为危险，所以，还是提升武器威力比较管用。



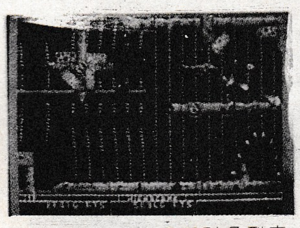
◀开始在建筑物内，后来却看不见的大头目。

本游戏没什么夸张的武力和复杂的地形，只有8个舞台，它们有太空、城市、热带丛林、洞窟、海底世界、大型战舰……，而且是横向强制卷轴的画面处理，比起新近的一些射击游戏，显得单纯了一些，但想玩完，殊非易事，尤其是最后三关，即使反应十分灵敏的高手也未必能看到结局，但不管能否玩完，都令人回味无穷。为什么？原来，本游戏为了保持各个舞台的特色，根据游戏者所选用机型的不同而产生种种有利或不利的情况，从而使游戏的展开变化繁多。这样，即使是同一关的舞台，由于所选主机不同，战况也会大有转变。

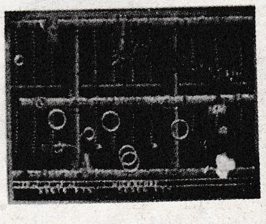
本游戏可以双打，三个键的功能都用来发射子弹。值得一提的是游戏的音响效果。那富有神秘色彩的鼓声，直把游戏带入紧张的气氛之中。



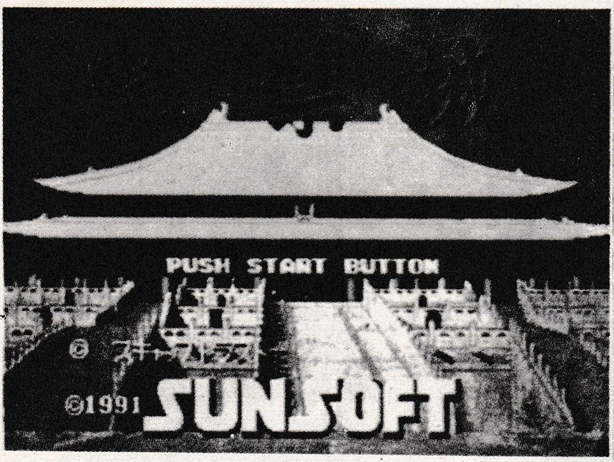
▲舞台7中，虽然用昆虫型战机很有利，不过刚开始时用鱼型也可

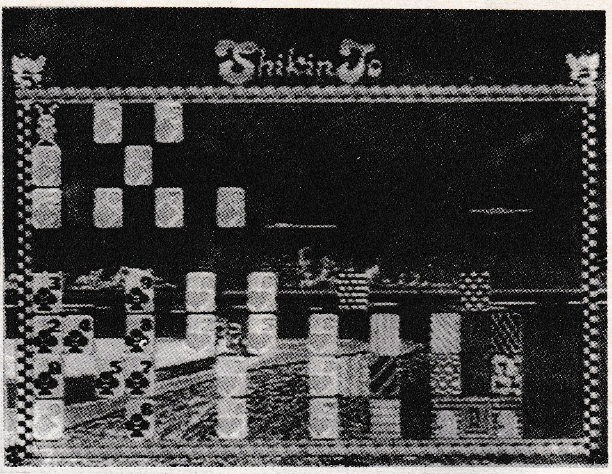


▲上下分割的通路对鱼型产生困难，用黄色武器较佳。



▲昆虫型的反射环和全方位激光在狭小的地方才能发挥威力。

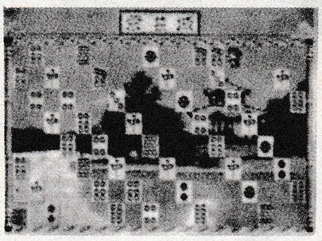




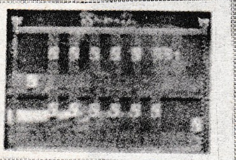
BGM的高质画面，可以使玩者有特异的思考力吗？

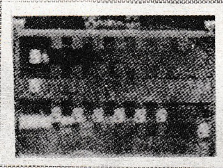
紫禁城是续SEGA钻石方块的又一杰作。游戏的道具不再是钻石，而变成了一般家庭用的麻将。

游戏的玩法很简单。只要将画面中相同的牌合到一起，它们就从画面中消失，直到消灭出口处的牌后，才能过关。游戏完全不受时间限制，游戏者在一些较难的关中可以尽量思考。



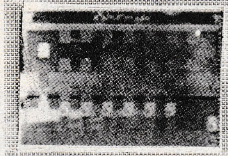
在这难关中能过排的人，非头脑灵活不可。





一开始便将右方同花样的牌子，推向左方面可消失。

游戏为500关。每一关的背景画面都做得非常出色，每过一关后会出现另一种麻将，如日本版、扑克、数字牌等。还有五个卡通人物在内。并且，游戏者可以自己构造各关的画面。这样，玩起来不至有单调沉闷的感觉。



这样剩下一张牌子，推到一边便可。

游戏开始时，游戏者控制画面中的小人，推动身体附近的牌会合同类，从而一起消失。直到最后进入门中过关。游戏者不仅可以同一次消灭二个牌，而且可以一次消灭三个以上的牌。并且在画面中还有一些特异牌。当画面中有些牌无法消灭时，游戏者可使它们变成普通的牌，帮助过关。本游戏允许悔着一步，当某一步难以继续时，按C键，就回到先前的状态。

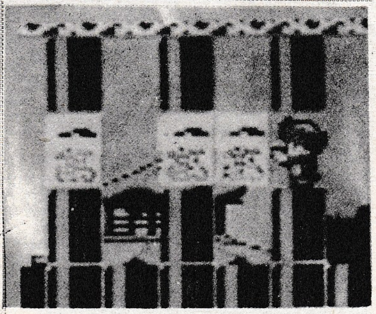


如果只顾着消灭牌子的话……出口便会被盖住了！

如这样的话便可去到下一关了



特异消灭牌



不要乱着手去用多牌子的画面。

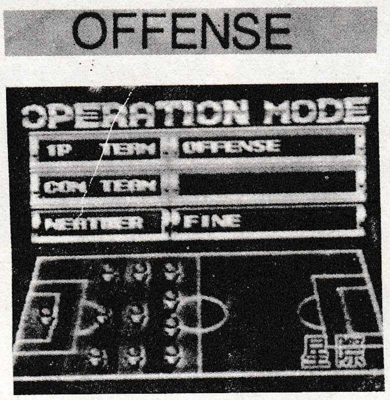
世界杯

超级足球赛



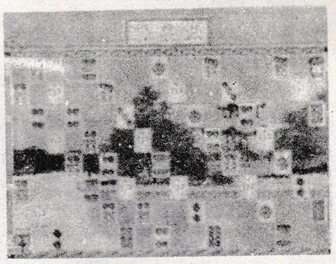
各位玩友，如果你是球迷，这次可算有福了。你将看到SEGA以强卡姿态登场的世界杯超级足球赛。这次比赛云集了全世界著名的球队，他们将要争夺世界冠军。每一位球员都不含糊，射门动作相当精彩。更有趣的是，还有一位美丽、清纯、可爱、天真的播音小姐在广播台现场转播。好了，闲话少说，请各位坐好，球赛马上开始。

球赛开始时，你可以选择球队，

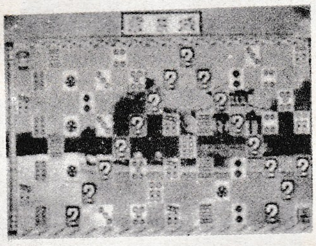


可以设定比赛时间，设定难度。此外，你还可以选择比赛的阵型。每队都有三种阵型。

1. **攻击型**：这个阵型有四位前锋，四人之间传球，如前方有对手时就传给后方。这种拖延战术，进攻很有效，但后方空虚乏力。



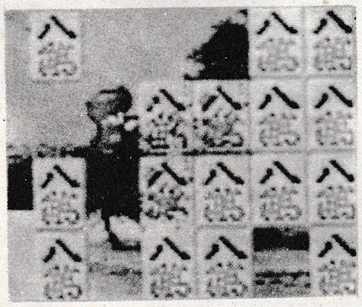
只要将相同的牌子合起来，使可将牌子消失。



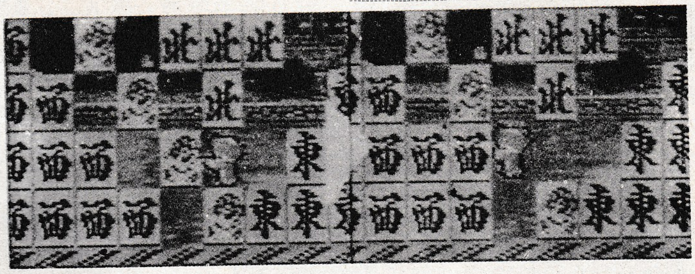
在游戏中常有一些隐藏的牌子出现。

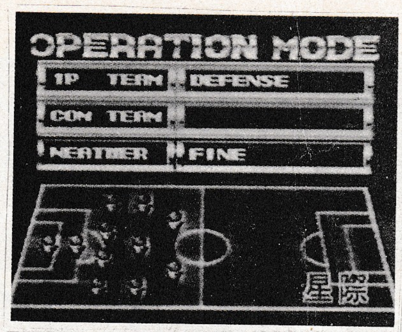
在画面中常有的同花牌子。

如果无法子继续的话，按一次C钮便可回到先前的状态。



可以利用一张牌子消灭一排同样的牌子。

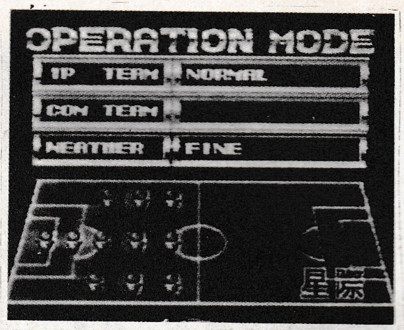




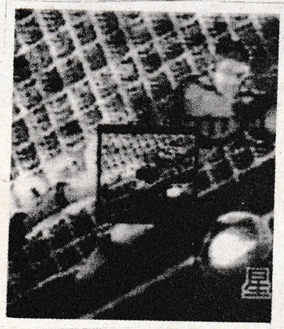
DEFENSE

2. **防御型**：这个阵型派出二位前锋开路，可是不会支撑很久，必须把球传给中锋，稳住之后再传给前锋进攻，但要注意上下两侧来兵。

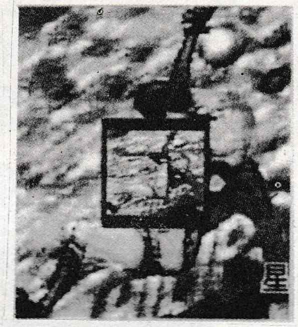
3. **常规型**：这是一种均衡型，前锋开路之后传给中锋，这样玩可向前也可向后。所以，这是一种攻防兼备的阵型。



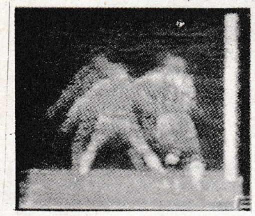
NORMAL



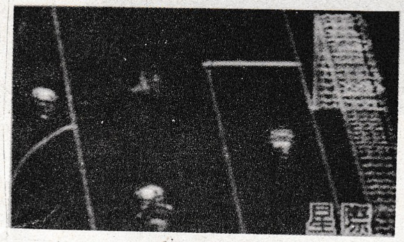




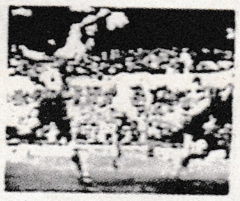




◀看我的！

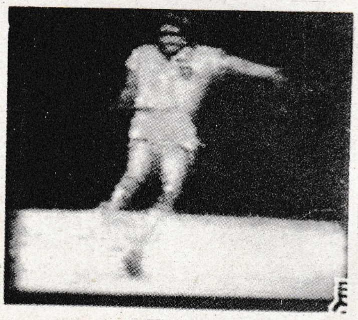


◀飞身接球。

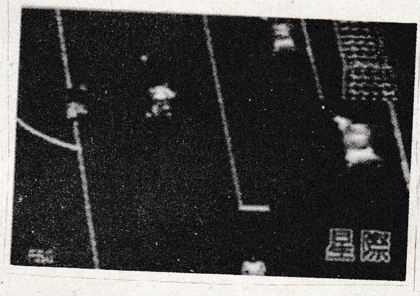


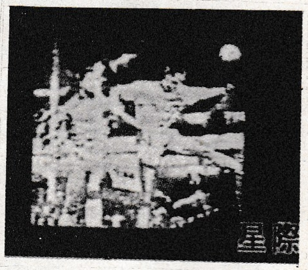
◀我来救球！

▶我来接！



▶为了最高荣誉而战。





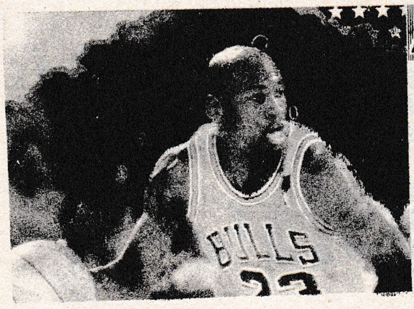
在球赛中，最刺激的人莫过于精彩的射门动作和一些传球动作。有时，球员们奋不顾身飞身接球，真让你情不自禁地拍手叫绝。

球场上让你兴奋不已的是看到每一位球员不惜生命全力抢球，他们的动作比真人还要生动，一举手一投足真叫你回味无穷。



一场鏖战，终见分晓，领奖台上，手举着世界杯，该是多么激动人心的一幕啊，你也来分享分享这胜利后的喜悦吧！

令人感动的一幕终于浮现在大家的眼前。



ANBANBANBANBANBANBAN

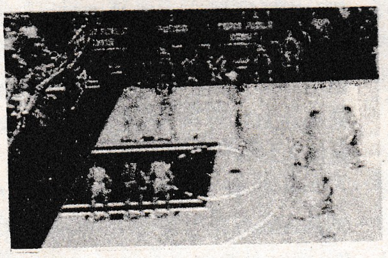
NBA
美国职业篮球赛

ANBANBANBANBANBANBAN

	A钮	B钮	C钮
持球时	射球	传球	
没有持球时	跳高拦截对方射球	转换所控制的球员	抢截

键盘操作如上表。

从场中的球员以至场外的人物，都描绘得非常精细。

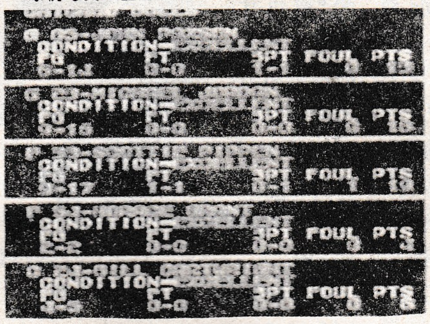


SEGA推出的“NBA美国职业篮球赛”确实不同凡响。首先，在画面上，采用了近来非常流行的真人摸拟形式，球员无论在形象上和动作上，都十分逼真，令人玩得非常投入。其次，在控制上不落俗套。进球的招式千变万化，趣味非常。球赛的规则和真实篮球赛一样，但有一点值得注意，当游戏者所操纵的球员抢球时，一定要等对方拍球已离手时，才容易成功，否则，胡乱抢球很容易变成推人犯规。游戏的难度很高，不能轻易取胜，只有熟习各种战术和技巧，才能过关。

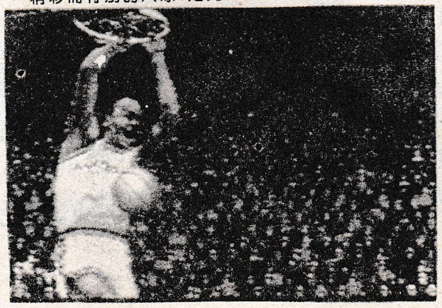
游戏一开始，就进入选项画面。游戏分普通对赛和世界杯赛两种形式。都可以一人或两人玩。作出各项选择后，游戏者可从8个球队中选出一个，然后根据该队球员名单表上各正选和后备球员的资料，通过实力的比较进行搭配，组成自己的球队阵容，进行比赛。

●刘儒德

球例与真正篮球一样，一不留神便很易犯规。



精彩而特别的入球，是此GAME的引人之处



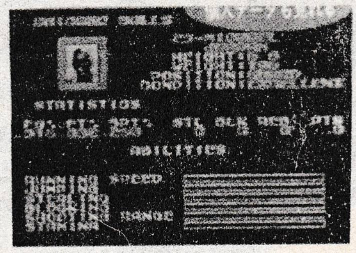
进入OPTIONS画面后，便可选择各项指令。



玩者从八队球队中，选择一队来进行比赛



在球队中，各人的实力均不同，玩者可从表中参考后，再作调配。



SEGA 世嘉大

林明正译

在'92年拉斯维加斯消费电器用品展上，任天堂摊位比以往加大了许多，而且和其他参展者隔开，形成一个完全独立的单位，它的展示场名为"乡村"(village)，实际上已扩张成一个"镇"的规模了。

然而，声势的不断扩大却让人感到"大而无当"；紧张和压力显现在它每一寸的布置上。

江山代有才人出
各领风骚多少年

它的压力明显的来自其主要且唯一的对手——Sega。尤其日本电器(NEC)从这次消费电器展上撤退之后，这种白热化的竞争非常明显了。

NEC已将该公司所产的16－bit机种"TurboGrafx"、"TurboGrafx"卡带以及掌上型游乐器"Turbo Express"的销售和行销交由另一家日本公司Hudsansoft负责。Hudsansoft公司先前已为这套系统设计系列的游戏。为了接手NEC所移转的这三种东西，该公司专门成立了一个称为"Turbo Technologies"的部门。



NEC原希望在美国电玩市场上造成三足鼎立的企图，如今看来似乎已经落空。它们甚至从未想要在欧洲开辟其电玩市场，而且无视"Turbo Technologies"以黑马姿态出现所掀起的旋风，如此一来相信前景将不再乐观。

在以往的展览中，Atari这家公司亦会在竞争场中凑上一脚，不过它这次却不愿淌这趟混水，拒绝参加今年的展览。但它却仍信誓旦旦地扬言，要以其32－bit的机种－"Jaguar"，使任天堂和Sega成为历史名词，我们可以拭目以待，也或许我们什么也看不到，因为以目前情况看来，Atari已是强弩之末，起不了任何作用了。

所以，威胁任天堂的压力，无可否认地仍直接来自其强劲对手Sega数百万部的销售业绩。

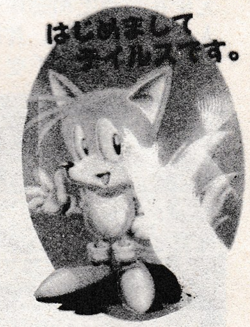
Sega奋起直追
任天堂宝座飘摇

此种情势之意义非常。若在几年前，谁是电玩界的龙头老大根本毋需讨论；目前即使任天堂不肯承认现在它的宝座已经动摇，但谁是老大可就很难讲了。

以数字来看，任天堂去年(1991年)主要机型——8－bifNES主要的销售量是450万部，预期今年会再销出400万部使NES迄今的总销售量高达3170万台，装设该机型的家庭机达35%。

另外掌上型的"超级小子"(Gameboy)亦是炙手可热的抢手货，去年在美国也有四百万部使得总数已超过八百万部。

由此看来，任天堂哪来的危机呢？在16－bit机种的市场方面，任天堂声称它们已经销出了210万部的"超级任天堂"，然而自市场所得的数字却可令人相信，他们高估自己了，实际数字应再减少一百万左右才对。



大多数专家认为，全美国16－bit游乐器总共约有600万部的市场潜力，而光是任天堂就已公开表示它们的"超级任天堂"将可卖出600万部。

至于Sega方面，声称去年已销出160万部的"创世纪"(Genesis)，使该机种目前的总销售数在300万

战任天堂 谁是老大

左右，而估计任天堂大概卖了130万。它们并预期自己今年的成绩是350万部，亦将远超过任天堂的300万。

当然，Sega提的这些数字并非完全可信，但是在任天堂比较下，大多数人都能同意，Sega的确是占了上风。

相容性更佳

电玩市场脚步疾急

因此，一般来说，任天堂这次在展览会上必须有一番作为。它的第一个反应就是将“超任”的售价降为179美元，比原价低了20元；虽然这是开始，但仍比Sega的“创世纪”贵了30元。同时，任天堂在软体方面仍有相当大的活动空间来加强弥补。在今年底前，Sega还有350种不同游戏卡带可适用在“创世纪”，而任天堂只有100种出头。

消费者到店里购买这两种游乐器的选择条件都差不多。一种便宜30元，又有多3倍的游戏，换成是你会选哪一个？所以对数百万美国青少年来说，这种选择也是不须伤脑筋的。

如果任天堂当初推出“超任”时，能让原来所有8－bit的游戏卡匣都通用，情况就不会像现在这般难堪了。许多美国父母都反映说，他们花了几百美元买了NES游乐器，现在发现却是多余的。

至于软体卡带的竞争，很难从其中断定是那一方取得优势。双方在展览会上仍是二虎争雄。



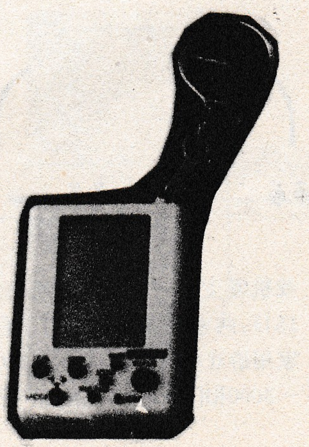
Sega在6月份的芝加哥消费电器用品展上将实际推出其Mega CD卡带。而且有一点必须注意的是，这种卡带原即设计为可适用于“创世纪”机种上，而该机种又可使用一般的普通的卡匣。不过Sega目前面临的一项主要问题也是软体的后续支缓，对此他们已经表示将推出一式七懲装的卡带目录来发动攻势。而在他们起步的时候，任天堂的另一项利器Sonic The Hedgehog要等到明年才会有相应的卡带出现。

或许更要紧的一点是，任天堂已和菲利浦公司(Philips)合作设计事宜，希望能使原来仅通用在Super NES上的卡带，也能在菲利浦公司出产的CD－I机型上通用。但这项计划的成功性如何，就得视菲利浦的态势和欲使CD－I成为一机通用的企图而定。

在任天堂发起攻势之时，Sega的卡带反击亦是双管齐下。除了正与美久大(JVC)合作之外，它更要将卡带设计成不止用卡来玩游戏—虽然没人清楚现阶段它的成就如何。

虽然今年双方都可销出数百万元16－bit的机器，但若要取得绝对优势，却都相当困难。

因此，现在要定输赢还言之过早，但Sega和任天堂眼下的计划是让人知道他们仍是电玩“双雄”。



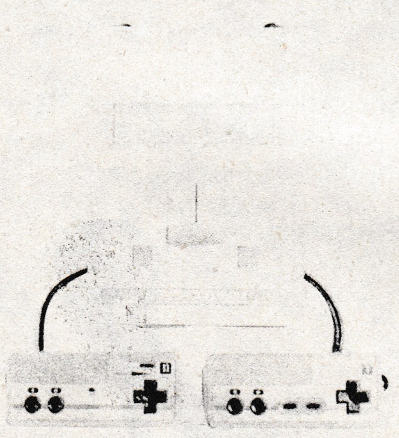
十年辉煌任天堂

●邱兆龙

如今，对于家用游戏人们已经不陌生了。它以其卓越的性能为人们提供娱乐，深受人们喜爱。

家用游戏机从七十年代中后期开始起步，最初几年产品也有不少，如雅达利（ATARI）2600等，但由于技术不成熟等种种原因，一直没有得到真正的普及。从那时起，世界上许多电子公司都加入了家用游戏机及其软件制造行业的竞争。

1983年，日本两家主要的游戏机制造公司任天堂(NINTENDO)和世嘉(SEGA)分别推出自己精心研制的家用游戏机，从而使家用游



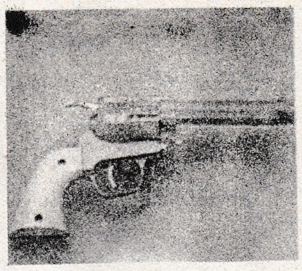
戏机发生了一次重大的革命。7月15日，两家公司同时上市了自己的家用游戏机，世嘉的SG－1000和SC－3000和任天堂的“家用机”(Family Computer)，也就是现在众所周知“红白机”。从那时起这两家公司就在这个行业展开了激烈的竞争。任天堂的“红白机”当时售价为14800日元，以其“画面质量不亚于大型游戏机”、“游戏内容精彩”、“价格大众化”等优势，风靡日本市场，仅在83年下半年内就卖了44万台。到了第二年，也就是1984年，除任天堂以外的许多厂家开始出售“红白机”软件，如“哈得逊”(HUDSON)、“纳姆科”(NAMCO)等，这些软件厂家的支持，使得“红白机”的销量超过了一百万台。而世嘉的游戏机虽说性能并不比“红白机”差，但已经明显力不从心，很快就败下阵来，输掉了这次竞争。

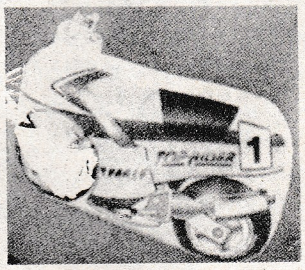
1985年9月13日，任天堂公司出售了该公司精心设计制作的游戏节目“超级玛里奥”(SUPER MARI-O)，该游戏已成为该公司的代表作。已经赚取了4亿多美元的利润，游戏中那可爱的意大利水管工人马里奥在滑稽地蹦蹦跳跳中进行一系列冒险，使玩游戏的人一下子就迷上了它。此游戏确立了“红白机”的声望，使“红白机”占家用游戏机的数量达98％，居绝对领导地位。同年，任天堂向国外出售“红白机”的出口型NES(Nintendo Entertainment System)，当年NES的出售量就突破了500万台。任天堂的“红白机”主宰了市场。

任天堂“红白机”之所以深受人们欢迎，主要是有一大批优秀的游戏节目支持，如“玛里奥兄弟”系列，著名的RPG(ROLE PLAYING GAME)节目，“最终幻想”(FINAL FANTASY)系列，“勇者斗恶龙”(DRAGON QUEST)系列等许



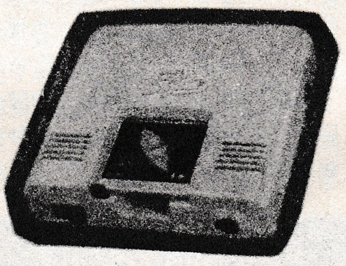
多好游戏，大多数电玩迷们都对PRG节目情有独钟。但国内却很少见到RPG节目，原因是RPG节目中有大量的日文对话，国内玩家不懂，所以没法玩，厂商也就不会费神盗灌。不过，很快就会有完全汉化的RPG节目同大家见面了，到时相信国内的电玩家也会掀起一阵RPG热潮。“红白机”受欢迎的另一个重要原因是各厂家为“红白机”设计制作了许多外围设备，使“红白机”的性能得到了最充分的发挥。如光电枪、充气摩托车、立体眼镜和各种专用手柄等等，但是这些外设由于节目单一而导致的用途单一，不能得到大多数人的认可，都是不太成功的产品，其中最使玩家受益的要算是磁碟机了。





磁碟机是做什么用的呢？国内根本没有同类产品，所以鲜为人知。它的最大作用就是可以把储存在游戏卡中的游戏程度转存到一张软盘上，从而可使玩家花少量的金钱可玩到很多的游戏。它由一台主机，一台软盘驱动器和一块存贮卡组成。使用时先是把游戏卡内的程序写在软盘上，再由软盘把程序转存到存贮卡上，这样存贮卡就变成跟原游戏卡节目一模一样的了，而且存贮卡可以同时存贮若干个游戏，不想再玩时可随时删除掉，重新装入新的游戏，就象录音带和录相带那样简便。平时就把游戏程度存在价格相对便宜的软盘里保存，这样既可玩齐所有游戏又可少费金钱。另外磁碟机还有许多别的功能，如速度设定，可以设定游戏速度，使游戏可快可慢。键位设定功能，可以设定几个键的作用；磁盘编辑功能，可以修改游戏程序，从而达到主角不死，数量增加等目的；还可以格式化（FORMAT）软盘，删除或修改文件等等，真是一机多用。不过笔者认为真正的玩家不应用这种外设，因为它只是为那些手脚不灵活，脑筋不够用的人设计的，尤其是它的不死功能，简直使电子游戏失去了意义。至于它的存贮功能还是很有用的。这一类磁碟机品种不少，著名的有邦谷公司生产的GAME MASTER和GAME DOCTOR，还有SUPER TWIN MULTI DOCTOR（超级双子星）等等。

1987年10月30日诞生了由日本电气公司（NEC）设计制作的家用游戏机PC－ENGING，该机仍采用同“红白机”一样的6502微处理器，做CPU，但其图像和音响比红白机有很大提高，PC－E为256种色彩，角色彩色数为8种，一个动画卷轴，直接存贮量达到2048K。到了88年，NEC接着推出了“CD－ROM²”它是由一台PC－E和一台激光盘游戏机组成的家用游戏机，这是世界上第一部采用光盘玩游戏的机器，它使八位机的功能发挥到了极限，其画面效果和音响效果毫不亚于16位机，而且又有一大批游戏节目出台，那些游戏节目制作质量之高令当时的电玩家们欣喜若狂，使“红白机”第一次遇到了对手。之后NEC不断推出后继机种，如89年11月30日的PC－ENGINE SUPER GRAFX，



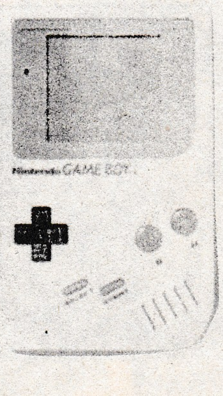
11月22日的PC－E的廉价机PC－ENGINE SHUTTLE，12月8日的PC－ENGINE CORE GRAFX，还有在91年12月13日出售的PC－ENGINE LT，该机集游戏机与彩色液晶电视于一体，是8位游戏机的登峰造极之作。其中PC－ESG尤为出色，它采用了两个6502微处理器，使画面效果超越了所有8位机，并超过一些16位机，它可同时显现256种不同颜色，真是机如其名，怪不得叫“超级美术”呢！

1989年，已经占有家用游戏机市场的任天堂公司，又于4月21日开始出售可更换游戏节目的手持机GAME BOY。它使一向只能玩单一游戏节目的手持机，具有了换卡功能，而且其游戏节目也非常丰富，有著名的“俄罗斯方块”、“米老鼠与唐老鸭”、“大战略”、“三国志”等，使玩家在旅



途中也可以过足玩瘾，真是太棒了。到今年为止，GB机已售出近2000万台，GB软件也售出4000多万盒，任天堂再次占领了手持机市场。

［待续］



任天堂探秘

○明星

从东京乘火车约二小时，便到了当今日本效益最好的玩具出口公司——任天堂，这也是世界上最大的玩具企业，该公司生产的高科技电子游戏机早已在美国和德国取代了一度是孩子最喜爱的、像智力积木和芭比娃娃这样的著名玩具。仅去年1年，任天堂就获利廿一亿马克，几乎比BMW公司多出三倍，而它的销售额却仅为67.5亿马克。该公司最热闹的“马里奥历险记”游戏，已经赚进了44500万美元。几乎没有一部好莱坞电影能达到这个数字。

走进任天堂公司会议室，记者看到，这里依然是60年代的装潢。这里的人都十分谨慎小心。当记者要求采访产品开发人员时，新闻处长一再说：“对不起，对不起，我们这儿不允许开发人员接受采访。”原来，任天堂公司不想让有关竞争者在杂志上看到自己的开发人员的照片，唯恐他们因此被人挖走。

任天堂的经理们就像孵蛋的母鸡一般监护年轻的程序专家。但这一次，公司老板最终还是同意了记者的要求。

记者由新闻处长领着，穿过黄色的、在灭菌方面可以与任何大学医院媲美的通道，在滋滋作响的摄像机的紧密跟踪下，通过三道装着电子密码锁的大门，终于来到最神秘的游戏机开发工作室。记者在此见到了三位开发人员。他们在三十岁上下，穿着深蓝的裤子，奶白色的工作服，头发剪得像服兵役一样短。他们的名片上印着《娱乐分析和开发》以及TV图像设计者这样一些令人耳目一新的字样。他们的谈话也不是随随便便、完全放开的。其中一位说：“我们不希望出名。我们愿意为任天堂干活。我们自己在业余时间不玩电子游戏。我们从八点半工作到五点半，有时更长些。”

相比之下，公司老板倒是很健谈。老板姓宫本，今年40岁，喜欢戴红色米老鼠领带、穿英国西装，听乡村音乐，他于1982年构思了那个挺着啤酒肚，穿着工装裤，固执地不断爬梯跳盆躲水桶的马里奥形象。这位马里奥设计大师说，现在计算机玩具也是低档的了。“再过10年，我们就能把真人编到游戏中去。”

为了实现这个目标，任天堂公司首先致力于改善屏幕画面。迄今为止，电子游戏迷无不津津乐道于与抖抖索索的、颗粒很粗的计算机小人打交道。但是自从任天堂公司竞争者——Sega公司开发出形象细腻，换景迅速的名为《百万疾驰》的游戏机以来，人们的要求也增高了。因此任天堂公司现在把它的《超级NES》电子游戏销往德国商店，以便与Sega公司抗衡。这种游戏机的软件中有一个是模拟足球赛。游戏者可以自定球员的列阵形式。共有8名队员，并有无数大声助威的观众。如果你更喜欢网球，这种游戏系统也能遂你心愿。画面中的足球队员会变成20个不同的职业网球手。你可以和计算机或者另一个游戏者对打。

任天堂公司的经理们对于最大竞争对手Sega公司颇轻视之意。“虽然他们的技术较新，上市较快；但我们的游戏绝对比他们好玩。”公司老板宫本说：Sega公司只有一种好游戏，即索尼克。”那是一只长着骨碌乱转的大眼睛、穿着尖头鞋的蓝色刺猬，它会收集金色的圆环，拯救兔子等温顺小动物。

对于任天堂的频频得势，位于东京羽田区的Sega公司当然不会无动于衷。公司老板山内计划制造一种音响和电子游戏混合机，并于圣诞节面世。

这种混合机能播放音乐、录像和电影。在新开发的音像惊险游戏中，有个节目名叫夏洛克·福尔摩斯。其中就有一个名副其实的医生合作，侦破各种疑案。据经济刊物《机遇》杂志报道，这种游戏虽然“没完全达到电影的质量，但已经相当不错了”。为了保证上述混合机的成功，Sega公司还找了一个强大的伙伴，那就是索尼唱片公司。

勇者五代之潮

对于新一代而言，可能对“梁山伯与祝英台”在60年代在台湾所造成万人空巷的轰动相当陌生；但在当时它所带出的风潮的确是无人可比拟的，至今仍未听说有哪一位国际政要来台湾时比当时饰演梁山伯的红小生凌波自港来台时受到的欢迎更热烈。

所以对一个社会而言，只要在当时最能抓得住人心就能享得如此殊荣。那么现阶段能在日本引起极大骚动者当属电玩界中超级巨星——勇头斗恶龙第五代。据知，在勇者V发卖前二天将近有12000人在电玩专卖店前彻夜排队甚而还有学生团体在店外露营，就只为能抢得先机一睹勇者V之风采。

这次勇者V所掀起的抢购风潮，令人不得不叹服电玩业的炒作手法，将人们期待勇者V的情绪炒到最高点，便勇者V成为超越电玩界的社会新宠儿。

勇者V正如火如荼袭卷全日本民心，这种情形不再只是特例，而是一种普遍的社会现象；这可由发卖前一天日本大批传播媒体涌入现场作实况报得知，甚而连广播节目也乘勇者V大受欢迎之便在发售当日做特别节目以服务日本民众，这种情形想必是我们难以想象的。

日本是电玩市场的大本营，而日本的电玩业者也将以一种大企业的气度来经营；所以我们看到所有关于日本电玩的新闻，都是以一种相当持平的客观态度来报道的，所以勇者V可以受到超级巨星般的待遇，甚至据媒体报导我们也可以得出来电玩已成为一种普遍非负向的存在。试想，如果这种抢购勇者V的疯狂热潮发生的台湾，这种现象在各媒体的口诛笔伐下，是不是又成为台湾社会对电玩偏见下的牺牲品？对于电玩有著刻板印象的媒体，是不是又会将这种现象打入冷宫。

常常觉得台湾社会对一些非主流的社会现象持有偏见，姑且不论电玩是以什么姿态打进台湾市场，事实上是它的确已袭卷了许多人心，在还没有深入探讨电玩之为何物之前，应先了解什么是电玩？而不是偷懒地因循社会已有成见就判电玩死刑。

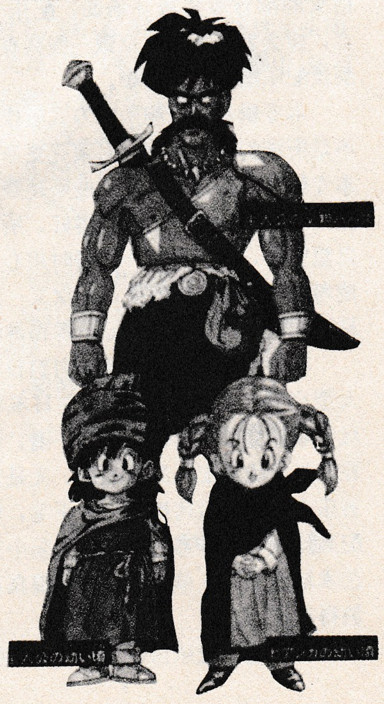
现在不论电玩文化是以何姿态呈现在台湾社会，只希望台湾社会能有更宽广的胸襟来看待这早已存在台湾社会的现象。

好的电影有精彩的电影配乐甚至其电影配乐也可独立出来，成为脍炙人口的音乐佳作。像《似曾相识》，其配乐成绩更是超出作品本身水准之上；其它如《火战车》的配乐成绩更是台湾电视广告经常袭用的作品；甚至一些不争气的导演只要拍有关励志和运动方面的题材，也会偷懒配上为战车的音乐。由此可知，好的配乐一样能独立成为艺术，甚而能到达只要音乐出来，其相关的映像就会浮现出来的程度，所以一部电影若想要历久不衰，配乐所作的工作功不可没。

在强调视觉效果的电玩界，也开始重视配乐，如最近广受欢迎的勇者斗恶龙V的音乐专辑的制作，企划之用心更可看出日本电玩界的企图，电玩在日本人的手中已不是粗糙的游戏成品，而是值得精心制作的艺术品。单看勇者V音乐企划监制者为配乐大师杉山孝一，演奏者为NHK交响乐团，便可想象本专辑水准之高，可超过一般粗制滥造的电影或电视配乐。

本专辑的企划制作相当用心，在两年前便开始策划，其中经过反覆的推敲、修改，做不好再重做，才有现在的成品问世。而当中交响组曲录音过程也是一波三折。原来预定今年四月可录制完成，也是一延再延一直到截止日期不得不交出作品，其中赶制赶录的过程，其压力只有置身其中才得以自知。

配乐专辑曲风也必须配合主要作品的故事结构，勇者V是冒险故



世嘉VR 给你一个空间

●韩 友

诸位玩友，你是否玩过街机的立体眼镜，能让你在360° 空间里撕杀的立体眼镜？没玩过？不要紧，你可以想象。玩过的在过瘾之余，是否有些遗憾呢？若能在家里玩，岂不更好！

当然，这遗憾不是你的专利，所以就有人要消灭这个遗憾。在去年冬天的拉斯维加斯消费电器用品展上，世嘉的有关人士披露了他们即将推出的立体眼镜(Virtual Reality，简称VR)。就是用在MEGA DRIVE和GENESIS上的，只要戴上这个头盔似的家伙，就天高任你飞了。不过这个VR要比街机的“头盔”轻得多，因为大部分主件在台面盒里。



事实上，这个VR已经让世嘉伤了好几年脑筋了，直到去年，才完成了能够同时处理所有VR多边形的技术工作，并且能快到让人有亲临实境之感。虽然16位机的节目比不上街机复杂，但世嘉表示，360° 空间还是真真切切的。

第一个与VR对应的游戏是从街机移植的Virtual Racing，虽然这个游戏没有达到360° 空间，但毕竟能让玩友们经历F－1赛车的不同角度。其它的VR游戏很快就会登场，前三个分别是模拟飞行、射击、及科幻动作游戏。相信会让你大瞠妙目。

世嘉预计VR眼镜将会于秋天上市，不过，你且慢高兴，另一个遗憾又要来找你了，因为它价格将在200元美金左右，如以黑市计算，要合人民币2000元！

事，专辑曲风当然也就偏向明亮轻快。其中勇者V最精采的部分应是战斗场面，配乐当然不会放过这一点，应会就其大做文章做一些具有代表性的歌曲使画面及配乐能更相得益彰。

本专辑是以交响乐曲方式制作而成，所以其作品不是所谓的流行歌曲，必须花更多的精力在作曲上，本专辑不仅曲目多，而选曲所耗费的人力财力更是不在话下，因为筛捡工夫做得好，所以作品的品质是可以想象的，不仅在制作曲目时用心，制作群甚而细心地考量SFC的音源效果，一次又一次的观察，希望以最好的效果将其音乐作品发挥得淋漓尽致。

本音乐专辑于1992年10月21日在日本问世，但其大型交响乐会已于9月中旬在日本举行过了。这种电玩音乐盛会于日本已不是头一遭，而且广受好评。现在姑且不论这配乐制作品质，光是其独立出举行大型音乐会以作为宣传推广之大手笔，便足以使许多电影配乐汗颜，这种方式在电影配乐中真的少见，若不从艺术层面来讨，单是其致力于提高音乐形象的用心便值得嘉许。

日本电玩配乐似乎可在勇者V奠定良好的基础，端看其制作之用心，已不似哗众取宠的作品，音乐会的举行，更可看出它能脱离主要作品所展现的大将之风，或许有一天勇者潮退了，但我们仍可从音乐专辑中想见勇者V的风貌，也或许能借助好的电玩配乐在瞬息万变的电玩市场中为一些过时的电玩记录些陈迹往事吧？

电玩快打比赛不稀奇，在日本竟有电玩音乐比赛！又再一次为日本对于电玩所抱持的热情倾倒。

日本为发展电玩实不遗于力，肯投下大批人力、物力，在整体设计、人才培育上甚至连配乐也大作文章。因而，对于它在每年夏天举行电玩音乐团体比赛也就不足为奇了。

比赛特征是要演奏电玩用的音乐，而民间音乐团体对于其投入的热情实不下于一般热门音乐团体，从其服装、造势就可看出电玩不仅受欢迎，而且已以不同的面貌，吸引日本社会。

如果有兴趣，可以在每年8月22、23日在日本青年馆去感受日本对电玩的热情，相信是一次蛮有趣的经验。

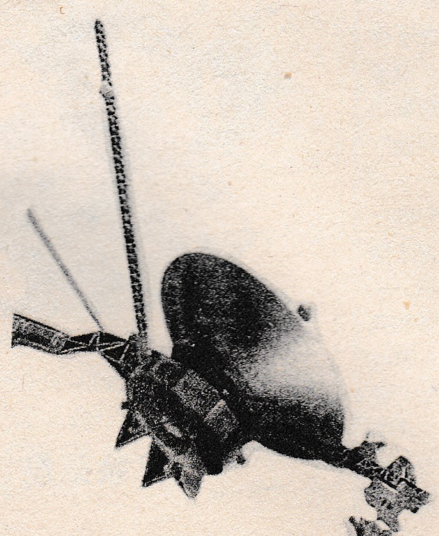
韩友编自台湾《星际》杂志

大侦探俱乐部



新手培训车间之前，是我笑书生主持的大侦探俱乐部，相信《Game集中营》的读者都该是过关斩将的高手。哪一个胸中沒有数万甲兵，腹中沒有奇韬伟略。只是身边多是门外俗手，难知此中奥妙，便纵有万种风情，更向何人倾诉呢？

如此，何不到大侦探俱乐部来。此间云集各路高手青梅煮酒，以柄会友，倾吐对电玩的满腔心腹事，不亦乐乎？苦战不能过关的诸位玩友亦可来此求经。比如谁就是过不去某一游戏某一关，递了状子过来，我笑书生答不上来，也总有人指导你一条门径。



大侦探俱乐部开市大吉，"秘技室"有王韵大侠打出来的手段，"打余茶座"有陈江的《不可不玩》，崔筱彤的《闯关族》。统统是好东西。

《激龟忍者传Ⅰ》选关：

先按选择键，再按开始键。按一下选择键是第二关，两下第三关，以此类推。

《蝙蝠侠》选关：

按A、B、B，然后按几个A就是选第几关。

《九人街霸》绝技：

泰国警长：后，前＋拳→放电钻
后，前＋脚→空翻击腿
下，上＋脚→临空下踩

西班牙忍者：下，上＋脚→大鹏展翅，遇对方上方出拳
后，前＋拳→流地钗

印度瑜珈：下，右下，右＋拳→吐火
上，出拳→空中横滚
下，出脚→空中竖转

《热血足球》：B为射门，A为传球，耍球。
A＋B为倒踢，A＋B＋方向键 为头顶。

必胜技：队长站在对方门前，按A键耍球，待球至头顶倒踢，踢出光球，进门率99%，若未踢中，还可以及时用头顶球，亦为光球射门。

《外星战将》：分两个层次，共8关。

外层防御：4关，各为四个星球可任选
内层防御：4关，于外星人 飞船中进行战斗

各关选关密码：

后四关：69K▲▽ 67J23 6PL23 69K▼△
前四关：M!K2X M9L2X MRX6X M7K△3

《特赦指令》加血100次：

同时按：方向键上，暂停

《蝙蝠侠Ⅱ》共七关，第七关需打通前六关方可进入

密码：FB68398K
G3384JK2

人大附中高一 王韵

闯关族

自有了电子游戏机，就出现了新的一族"闯关族"。

闯关族，多为孩童，勇往直前，不畏强暴。

闯关族，乐的是孩童，累的是手指。

闯关族，静的是孩童，快的是反应。

他们往往在此花上许多钱，玩得真痛快，可苦的是父母。

他们往往在此耗废许多精力，玩得真过瘾，可害的是眼睛。

小A，我的同学。闯关族的一员，一次我和他为找一个人按铃，铃很紧，我按了半天也没有按下去，小A说："看我的。"见他双手一握，两眼一瞪，一发力，铃便响了。

我深感疑惑，他既没我壮，也没我大，一副弱不禁风地样子，怎么有如此手劲。他笑笑说："你不懂啦，这是打电子游戏磨炼出来的。"同时他还点了点头，瞪着眼睛，神秘地告诉我："你没看出我为什么双手这样拿铃，这样按吗？

噢！我大悟。原来这是打电子游戏的动作。

小B，我邻居，也是闯关族一员。每回总是在愁眉苦脸时玩。我不解，问他："别人都在高兴时玩，越玩越高兴，越高兴越玩，你怎么总是在生气伤心时玩呢？"小B告诉我："我最喜欢玩"双截龙"和"街霸"这类打斗游戏，每次和别人生气，气极了总想暴捶他一顿，可是我怕违反学校纪律，不敢和别人打架，又怕打不过别人，反而被别人暴打一顿，那可就太不值了。于是我就拿电子游戏上的敌人来出气。一拳一拳，一腿一腿地打，消气，解恨！要不然，我真是忍不住了。"

我大感惊奇，没想到，还有这样为自己解气的，真是新的玩具有新的作用呀！

小C，闯关族的一员，但准确点说，整个一位"游戏狂"，可称得上是电子游戏大师了。由于父母都是大款，所以家里有着全套的电子游戏系列。小到掌上游戏机，大到世嘉游戏机，就别说各式各样的游戏卡了。据他自己说，一口气说上百种游戏节目不会有重样的。"你们谁要打听游戏卡，本人免费报价及对游戏节目进行介绍。"

由于"见多识广"，小C在班上人缘特别好，但是小C在电子游上花费了大量地时间及精力，以至学习成绩下降，视力也从原来的5.2降到了4.4，可为是"闯关族"的一个失败者了。

小D，公认为"闯关族"的一位胜利者。他的学习原来在班上数中流，自从家里买了游戏机后，不十分突出的数学一跃成为班中前几名。我甚奇，问小D："别人都说玩游戏机会耽误学习，你的学习成绩怎么上升得这么快呢？"小D对我说："我不象别人那样成天傻在那里死玩，每个星期只玩一两次，每次一个小时，从来不会超过一个半小时。我每次玩时会有识意锻炼我的反应能力。在我学习的时候从来不想它，专心读书。且我每次玩都进行自我控制，我父母对我玩电子游戏进行了一定的限制。"我想：或许这就是傻玩与益玩，坏玩与好玩的区别吧。

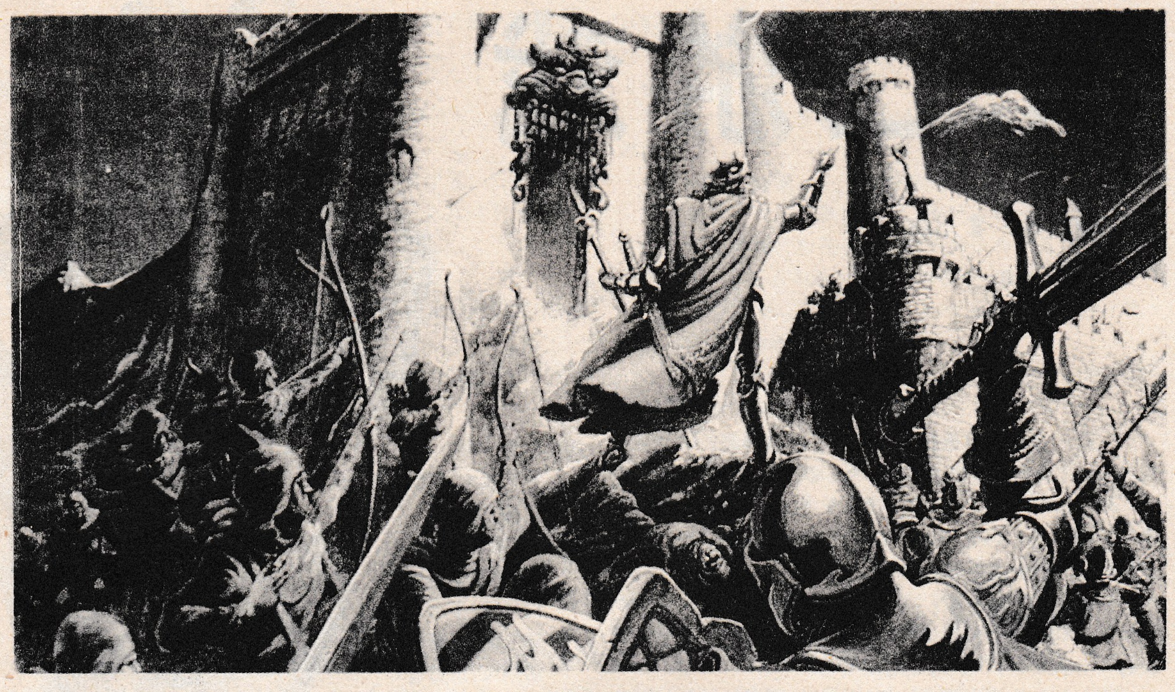
"闯关族"的成员，他们享受着高科技的玩具，本应得到高科技的思想，但是有相当一部分"闯关族"成员却成为了失败者，为什么？

我认为：做任何事情都应有一定限度，就象看书，看电视一样，没有了限度必然会导致一定的后果，电子游戏也是这样。可由于"闯关族"成员往往是孩童，他们的自制能力都很差，所以父母就应加以限制，最好在他们玩之前先开一个小会，商量一下玩的时间，与孩子达成协议。这样就可以使电子游戏机变为有益的玩具，成为现代儿童之伙伴，相反，家长听之任之，不加控制，就会得到可怕的后果。

·崔筱彤·



打余茶座



不可不玩

有朋友来时，我常这么问：想玩电子游戏吗？原因有二：一来我的几个好友皆是游戏中人，除了电子游戏，共同语言不多，只有齐坐于电视机前，随战斗之激烈而前仰后合，随险情之纷呈而大呼小叫，方有亲如兄弟的同志情谊；二来好不容易大家做完了功课，不轻松轻松，难道再绞尽脑汁去干恶作剧或是唾沫横飞地闲聊？

电子游戏能不能玩？大多数人只是保守地说："可以，不过……"。要是我说，那就是："如果你喜欢玩，不玩怎么能行？"道理说起来很简单，但很少有人这么想。我们这代当然是应该比上一代更幸福，今天，科技发展出现了电子游戏机，以前没有倒也罢了，现在有了眼睁睁地看着却又不能玩，岂不是倍受痛苦，哪有什么幸福可言！尤其是玩了几下瘾头上来了，却被勒令放下手中"武器"，那滋味……嘿嘿！也许你也有过。

我以为，电子游戏之诞生与流行，也是与电影电视一样的，其娱乐作用是不容否定的，生活好了，娱乐方式多了，我们的少年倒好象更加惨了。

其实，电玩是没有过错的，只是许多人用错了，电玩这东西，玩之能胜是一种天赋，玩而不入迷是一种性格，入迷而能自制是一种修养，而玩得不可释手又是一种境界，有的家长却把这个境界看成了孩子的性格，岂不差矣！

其实，弄盘好卡，全家上下，出谋划策的有"军师"，做决策的有"将军"，执行任务的有"超人"，老少一起紧张紧张轻松轻松，这是最好不过的家庭游戏，如果让一个小孩子在电视机前玩，他能玩上一天才怪呢！所以，有的家长的信念"这只能作为考出好成绩的奖励"是根本错误的，因为这是取得好成绩的手段之一。

再者，游戏里确实有不少可以使孩子的心理潜移默化的作用，有的游戏教你寻找捷径与秘决，怎样处理与管理，有的锻炼你的忍耐力，教你拼搏，百折不挠，有的让你学会总结与探索，当然还能激发你的自豪感，更有的让你懂得合作的可贵，还有许多的哲理，比如："好的东西不易得到，容易得到的不是最好的"，以及各种军事思想……

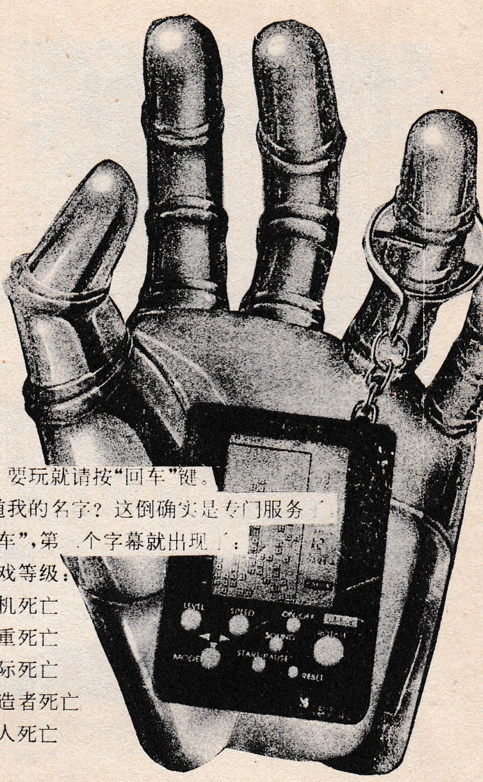
话说回来，电玩的问题也是有的，最主要的是视力问题，还有使户外活动减少的可能。当然，上了瘾又被迫戒掉也是很痛苦的。不过，我玩我的，那么玩够了的时候也是更想学习的时候，也正是学起来最轻松的时候。

·陈江·

死亡游戏

●道格·霍尼格 著

●丁建民　　　译



“我不想吃这份色拉”，比利·桑普森说。“我不爱吃色拉，而且我还有很多事要做呢。我可以走了吗？”

他的父母连CPU（中央处理机）和BMW（弹道导弹武器）都分不清，同他们说什么都没用。都是电子时代了，可他们好像还生活在恐龙时代。

“比利，”母亲说，“我不在乎你今晚想编什么稀奇古怪的电脑程序。可要是你没有足够的维生素，恐怕连自己的名字都写不下来。还是吃点儿吧！”

比利把色拉拨到碟子四周。一堆淡而无味的菜，如此而已。可要是你第一个搞到一种新游戏，你就非得马上试一试。这关系到名气问题，更不用说还有那种从未体验过的激动了。可是，对他们说这些管什么用？他总算把大部分色拉吞了下去，差一点窒息。

“现在我可以走了吗？”

“比利，你就不想吃点儿甜点心吗？”

“一会儿再说吧。”

“好吧。别睡得太晚，好吗？”

比利快步走进自己的房间，关上了门。他的父母都很尊重他的个人自由。如果他关上房门，他们就不会打扰他。

他非常珍爱而小心翼翼地把那个新的软磁盘从保护套里取出来。他搞到这个磁盘纯属偶然，因而他确信除他之外不会有第二个人会有这种磁盘。他是《电脑世界》杂志的老读者，每周必读。那是他随意在平时很少留意的“招聘栏”浏览了一下，偶然看到一则好象是错排在该栏里的小广告：“死亡游戏，适用于IBM PC及同类型的游戏机。荷马奥德赛小型电脑公司的新产品，阿拉斯加，99603，价格59.95美元。”比利从未听说过阿拉斯加州的荷马，更没有听说过奥德赛小型电脑公司。不过这并不奇怪。新公司走马灯似地出现和消失，根本搞不清它们的来龙去脉。重要的是他发现了一套崭新的游戏。虽说价钱贵了一些，可要是他比伙伴们捷足先登，那就值得一买。

五天后这套游戏程序就寄到了。这实在是非同寻常。邮件往返于此地与阿拉斯加一趟究竟要多久？五天肯定不够。和磁盘包装在一起的还有一张纸条，上面写道：“奥德赛小型电脑。快速专门服务是本公司的特色，谢谢您寄来期待中的定货单。”这是什么意思？

比利把磁盘插入电脑，打开机子。

“您好，桑普森先生，”荧屏上显出几个字。“您想玩神奇的死亡游戏吗？要玩就请按“回车”键。

它竟然知道我的名字？这倒确实是专门服务了。

他按下“回车”，第一个字幕就出现了：

“请挑选游戏等级：

第一级：随机死亡

第二级：多重死亡

第三级：人际死亡

第四级：创造者死亡

第五级：个人死亡

退出。”

太妙了！好游戏就该有不同等级的玩法。就他的技术而言，低级玩法也许太简单。于是他输入了一个“5”，绕开了那些只配让小孩子玩的东西。

“输入受阻”。

真烦人！好吧，他重新试了试“4”，然后是“3”，“2”，可是每次结果都相同。他只好按“1”。

“随机死亡。您的对手是：”

停顿了10秒钟，荧屏上出现了“杰弗里·海波特”。随后是“请挑选3件武器”的指令，接着出现了一张约包括124件武器的单子。

比利开始喜欢这套游戏了。它没有附加说明书，因此他对于武器的使用及对手的装备情况一无所知。这可真妙。他只能摸索前进，在战争中学习战争了。

他挑选了“防刺伞”，“规避动作”和“热敏激光”等三件武器。一件用以进攻，一件用以防御，还有一件攻守两便。这个结合很不错。

“对手已摄取一种改变意志的化学药品，它让人坚定决心但减弱运动能力。对手的汽车急速奔驰，X秒钟地把玩着那个新磁盘，这是个幼稚的圈套，比利不屑一顾。那把伞他们只会让他使用一次，不然他就可以永远地躲在伞后，而游戏也就会陷入僵局。如果他过早出伞，对手就可能绕开它，它的防御工事就会受到严重破坏。可取的方法是在适当时机用伞，让对手的追击车毁于自身的冲击力。现在还不如减慢它的速度为好。

于是他按了这几个字：“热敏激光。”

“X＝30。汽车部分受损，X秒钟后撞击将会发生。单弹道导弹已经发射。你的反应：”

一切顺利。幸亏没有用伞，不然30秒钟时间足以让对手

绕开。他已用激光给了对手一个打击，由于药物的作用，对手的协调已遭破坏。假定开始时双方的武器大致相当，现在就该抓住有利战机了。

“不理。”

“X＝35。导弹偏离目标。汽车自我修复。X秒钟后施行撞击。您的反应：”

比利觉得现在已经把对手掌握在手里了。自我修复功能应该是一件防御性武器。那家伙很可能只剩下一件武器了。这是诱敌深入一举歼灭的时候了。

“规避动作。”

“X＝10。汽车补燃器已点燃。X秒钟后进行撞击。您的反应：”

“由于无法知道他们的操作是否按实际钟表时间进行，比利立刻将自己的反应输入游戏机：

“防刺伞”。

“X＝3。撞地。汽车被毁，对手被消灭。您赢了，比利·桑普森先生。”

荧屏随后出现了片空白。再没有出现游戏等级单，也没有出现新的指令，什么都没有再现。比利尽其所知进行了一切尝试，但是没能让机子作出任何反应。甚至关掉机子从头开始，也不见任何信号。

究竟是怎么回事？这套游戏确实很有趣，但他花了59.95美元买的东西可不能在第一级就出了毛病。于是在上床前，比利给奥德赛小型电脑公司写了一封措词尖刻的抱怨信。

第二个磁盘是第二天到的。比利到家时，磁盘已在等着他了。这么说这组游戏是按磁盘序列进行的。这倒很有趣，也许最后一个磁盘会重新起动第一个磁盘，这样别人也就可以玩这组游戏了。也好。

他把游戏磁盘放到了一边，打算以后再玩。好东西不可一口吃光。

晚饭后父亲对他说：“比利，我想和你谈点正事行吗？”

“当然行，爸爸。”

又是老一套。他如何在那台该死的电脑上浪费时间啦，他的功课怎样被耽误啦，等等。对此他早有对付办法：一只耳朵进，一只耳朵出。

他们在客厅里坐了下来。

不料，父亲却说：“儿子，几个月后你就会领到驾驶证了，这意味着你将要承担一些责任，我想你是明白的。”

“我当然明白，爸爸。”比利心里一阵窃喜。

“比利，我不知道你喝不喝酒。你喝酒吗，儿子？”

“有时和朋友们喝点啤酒，爸爸。”

“嗯，你这样坦率，我很高兴。当然，我也不认为这有什么不好。不过，你要答应我一件事。”

“什么事，爸爸？”

“我和你母亲商量过了，我们要你答应，如果你什么时候啤酒喝多了，就给我们挂个电话，我们会来接你回家的。无论什么时候都没关系。一定。我们宁愿你把我们从被窝里拉起来也不愿……不愿冒这种风险。”

父亲把晚报递给比利。头版用三个栏目的篇幅登了一幅照片，照的是一辆已辨认不清的汽车毁坏后的残骸。

“这么年轻”，父亲说，“只比你大一岁。你要答应我们的要求，行吗？”

“当然答应，爸爸，没问题。”实际上他并不很喜欢喝酒。

比利很快浏览了一下有关这幅照片的报道：“杰弗里·海波特，17岁，克罗赛特人。昨晚在州际64号公路上驾车失控与水泥桥台相撞身亡。警方称该青年系在夏洛特斯维尔参加一个晚会喝酒后驾车回家的……”

他定了定神，又看了看报上的名字，禁不住大吃一惊：杰弗里·海波特。

过了好大一会儿他才把报纸放回到沙发上。他突然觉得口干舌燥，就伸出舌头舔着嘴唇。

这不可能！

这是巧合，一定是巧合。

他在床上坐了整整一个小时，手上翻过来，转过去地把玩着那个新的磁盘，不知道该怎么办才好。这是巧合，这种事情随时都在发生。有人出去钓鱼，钓到一条大鲈鱼，剖开鱼肚皮一看，里面有一只20年前他掉在湖里的结婚戒指。这类事情时有所闻。

不，不。这件事还可能有一种解释：比利·桑普森造成了当地一位他从未见过的年轻人的死亡。这是发神经，可这是事实。杰弗里已经死了，这一点无可争议。

他又思前想后地考虑了好一会儿，慢慢地他意识到自己的判断并不正确。还有别的可能。杰弗里在遭车祸前就一直有可能遇难，他随时都可能饮酒，他的车在那天的任何时刻都可能出事。电脑游戏只不过对他开了一扇窗户，让他捕捉了关于未来事件的一瞥而已。

既然如此，他就不承担任何责任，除非他能够为某个明确的目的而努力利用他所发现的秘密。

这件事令人痛心，可是，他能做的也只有一件事。1000个人中也不会有一个人采取别的方式。他打开游戏机，起动了新磁盘。

“欢迎您回来，桑普森先生。您想接着玩神奇死亡游戏吗？”

[待续]

电子游戏在大陆可算遍地皆是，但关于电子游戏的小说却不多见。这是一部美国的科幻小说。作者道格·霍尼格不只是位小说家，还是位诗人，评论家，他的第一部长篇小说《罚球》曾获1984年最佳侦探小说埃德加奖提名。

幻想者

新手培训车间

●怎样挑选一台令人满意的游戏机？

答：一台令人满意的游戏机的标准是：质量好、价格低。质量好的主要表现是兼容性好，各个按键都毫无问题。对这两方面可以用不同的游戏卡加以调试。

（1）兼容性：使用《怒》Ⅲ代游戏卡，若片头"怒Ⅲ"两字清晰，说明兼容性尚可；用《忍者龙剑传》Ⅱ代卡，按开始键后，游戏图像可调出，且画面上方的各项数字清晰可辨者，兼容性较好；用《联合大作战》，能正常使用，说明兼容性好，用《忍者龙剑传》Ⅰ代，插上卡后不按任何键，让片头动画全过程演示一遍，如出现一柄刻龙的宝剑，且按开始键后，游戏图像完整清晰，说明兼容性特别好。

（2）按键测试：测试方向键，可使用《魂斗罗》卡。按单人玩开始后，可分别用主、副控制器控制游戏中的人物，主要测试一下有无右上45°，右下45°的方向，动作是否灵活准确；测试操纵器的连动键（或连发调节器），可使用《双截龙》Ⅲ代卡。按双人A档开始后，同时按下连动的A、B键（或将连发调节器拨至最右档）与十字键的左或右键，如为向前连续翻跟斗说明连发很好；测试方向键有无同时反应，可用《忍者龙剑传》卡。按开始键后，按下方向键中心处，如主角能双脚不动向右滑行，说明机器有同时反应判断，这个判断对于《星球大战》（STARWARS）的选关很重要。

●普通家庭买哪一种牌号的游戏机最实惠？

答：游戏机的价格与质量之间并不能划等号。如果一味追求豪华、高档，不仅造成浪费，还可能买到质次价高的产品。

早期的市场中，游戏机所采用的主机有些是进口的，因此兼容性很好。此类机型与其它机型的区别是它背后有一个CH1／CH2的频道选择开关，而别的机型没有。但现在的市场上这种机型很少见。绝大多数的游戏机都差不多。这种情况下，买价高的机器意义就不大。

从消费者的利益考虑，TM系列较经济实惠。主机的兼容性、质量都还不错。

但是，现在许多商店都比较乐于销售"胜天"或是"小天才"，因为TM系列游戏机平均每台机器只能赚25至35元左右，但"胜天"和"小天才"可赚到40至60元，相比之下，商店当然乐于经销利润高的商品。如果难以买到TM系列，可考虑购买"小天才301"和"胜天8800"两种机型。

另外，市场上有许多别的牌号的游戏机，它们的外形与TM系列极为相似，但大多数质量比TM系列略差一些。购买时要注意识别：一是看看产地是否浙江宁波；二是看看机器上的铭牌是否为TM××。

●单卡与合卡

答：一盘游戏卡只包含一个节目的称为单卡。单卡使用时，有其方便之处和某些优点，但游戏者为了多玩一些节目，需要付出的费用就较大。因此，出现了包含多节目的游戏卡，称为"合卡"。虽然合卡的售价一般比单卡要高，但按单个节目的平均价格计算，就比单卡节目价格低。

●买合卡比买单卡合算吗？

答：由于平均价格合卡往往比单卡低得多，总的说来，买合卡确实比买单卡合算。但是，这种情况也并非一成不变。因为卡中的节目并非个个优秀，而是好差兼有。无论要不要，都是"硬性搭配"给顾客的。比如买一盘115合1游戏卡，看起来每个节目的平均价格不高，但实际上能让游戏者真正陶醉的节目也就二、三十个，这样每个节目的平均价格相对就增高了，反而不见得合算。

所以到底买合卡还是买单卡要视具体情况而定。此外，某些优秀节目只有单卡。

●第一次买卡挑选哪些为宜？

答：第一次买卡，在确定了年龄层次后，一般以挑选入门类的游戏卡较为适宜。如一开始便购买过于复杂的卡，往往不容易提起初学者的兴趣。另外，最好做到高低K节目搭配，买一盒64合1，或110合1的低K节目合卡，再买一盒2合1或4合1的高K节目合卡比较合适。高K组合卡虽然搭配适宜，但内部掺假较多，买时要注意。

二手货·市·场·

自电子游戏走入家庭后，发展日新月异，新机种纷至沓来，新节目层出不穷，让人见一个爱一个，真想玩它个遍。然而手中的电玩消费基金又实在有限！就算咬牙买了新的，旧的闲置在家不能脱手也实在可惜，为解决这一问题，本专辑编辑部特建立二手货市场，各位玩友不要错过哟！

凡有心出让、转售、交换、求购各类家用游戏机及配件，各种游戏卡、游戏磁盘的玩友，均可在本专辑上刊登消息。本市场诚心为玩友服务，不收取任何费用。只是所有来稿必须填写在本页的表格内（复印亦可），以便我们整理归档。如空格不足，可另行复制。同时，为了保障读者的利益，有所凭证，有烦各位玩友在来稿的同时附上本人身份证的复印件。来稿请寄：（100081）北京海淀白石桥路48号“Game集中营”编辑部。

并请在信封上注明“二手货市场”

注意：本市场业已开张：第一位顾客是：邱兆龙　联系电话：(01)2015511－256

现有世嘉单卡《世界末日》、《空牙》、《太空哈利Ⅱ》《V型战斗机》、《格斗三人组》及三合一卡包括《究极》、《魔法宝石》、《兰博Ⅱ》价格可面议。信寄本编辑部。

二手货市场	姓名		电话	
	地址			
	联系时间		身份证号	
求购	求购			
转售	转售			
交换	交换			

电玩大势——編后談

●田松

目前，全国已销出家用电子游戏机上千万台，并且，这个数字在不断上涨之中。如以每台机子有4到5位长期使用者估计，全国的电玩迷该数以亿计了。

随着闯关族的扩大，电玩本身也不断地更新换代。从游戏机来看，在国外，16位机的出现，使8位机的市场越来越小，在美日两国几乎被淘汰，很少有哪个公司肯为8位机制作新节目了。国内的情况比较复杂，在东北等地游戏机热才刚刚兴起，主角自然是8位机，出人意料的是，在农村有很大的市场。而在广州、福州等南方城市，8位机的市场则在萎缩，16位的世嘉和超任开始占据主导地位。在北京，各大商场的世嘉柜台，销量日趋上升。由此趋势看，随着我国经济的发展，16位机也必定会从南向北把8位机驱出电玩舞台。毕竟，16位机的画面，动作，容量是8位机难以抵挡的，现在，谁还看黑白电视呢？因而本专辑所刊节目，以16位机节目居多，也是从长远着眼。不知读者以为合适否？

评刊表

诸位玩友，如果您能坚持评刊，你会在某一天意外地收到一份小礼物

1. 您最喜欢的栏目____________
2. 您最不喜欢的栏目____________
3. 您最喜欢的文章____________
4. 您最不喜欢的文章____________
5. 您是否喜欢现在介绍节目的方式______
6. 您最希望看到哪些内容（如攻关秘诀、点评节目、评卡、游戏设计者介绍）____________
7. 您有什么建议____________

评刊表可复制，欢迎更多玩友参与。

如您有兴趣，可将目录页复印或剪下，用●涂在您喜欢的文章上，最多可用5个。○涂在您不喜欢的文章上，最多也用5个，OK？

您的姓名____性别____年龄____年级____

何种工作____________

通讯方式

从游戏节目看，打斗游戏仍执市场之牛耳，为其它类游戏所难以望其项背，但是，真正的电玩高手对于杀不尽的敌人过不完的关已感厌倦，转而投身于一种新的智力游戏，这就是角色扮演类游戏（Role Playing Game），即RPG. 对于闯关族来说，玩RPG是电玩的最高境界。这类游戏不强调手脑协调，反应敏捷等高超技术，而是通过一系列指令，如是否买兵器，买粮，是否休息等，完成对游戏的操作。这就需要运筹学，对策论、概率论方面的智慧了。这类游戏的精采作品数不胜数，如本期所载的勇者V代，赌神·双六等。遗憾的是，玩此类游戏看不懂日文指令就无法进行，而目前又没有十足的中文版，所以国内能玩RPG的人很少。但是，对于电玩迷来说，走向RPG是必由之路，所以本专辑还是介绍了大量的RPG类游戏，希望大家有更多的了解。

另外，还有一类模拟仿真类游戏SLG亦有大量精采节目，如《大航海时代》、《天舞三国》等，让人难以割舍。本辑小说中的《死亡游戏》亦属仿真类。

本集中营除了介绍节目的“天堂任鸟飞”和“世嘉世家”两大栏目外，又开辟了“二手货市场”和“新手培训车间”，以供交流。“大侦探俱乐部”是我们特意策划的，希望能激起电玩诸友的热情。因为电玩已不仅仅是游戏，它已成为一种文化现象，很快就会渗入到我们的生活，成为我们生活中的一部分，就象电影电视一样。这话乍看有些夸张，但在日本、欧美、港台，已经成了现实。现实就是现实，好和坏不在于如何去说，去评价，而在于如何去做，去参与。就象一棵树，已经生长出来，砍是砍不净的。它能长成什么样有很大原因在于我们如何培养它，修理它。

关于电玩使人视力下降，成绩下降，浪费钱财，以至走向堕落的消息时有所闻，但同时，我们也有别的事实。为本专辑起名《Game集中营》的叶丁，目前在人大附中，学习成绩很好，他的哥哥也热衷于电玩，声称打遍任天堂，现在是清华大学的学生。《不可不玩》的作者陈江，是保送到北大的。所以我们的宗旨是：有了电玩，可以让孩子们更好地成长！毕竟，毛主席说过，决定战争胜利的是人而不是物。

关于这方面的讨论，“大侦探俱乐部”希望诸位玩友能够踊跃参加，稿费自然是少不了的！


DRAGON QUEST V
米老鼠
和唐老鸭
铁甲万能侠
勇者斗恶龙
踢王
GENIPAK
Sonic 和麦露斯
死亡游戏
赌神·双六

(京)新登字 207 号

本专辑
下一期
将隆重推出
几大攻略

- 饿狼传说
- 大航海时代
- 真女神转生



餓狼伝説



Game 集中营

身为闯关族不可不闯

闯关族大闯关
若无足够的智慧冲不进来
若无足够的沉着闯不出去
能进能出方为大英雄、大豪杰
玩之能胜是一种天赋
玩而不迷是一种性格
迷而能自制是一种修养
玩而痴情则是一种境界

ISBN7—4304—1472—0/T · 294
定价:4.80 元